

Warhammer 40k
Necromundheim
Système de Campagne

Introduction

Necromundheim est un mini-système de campagne pour Warhammer 40k v5 permettant des affrontements rapides et amusants entre amis. Il ravira les plus anciens en leur rappelant Mordheim et Necromunda, et amusera les plus jeunes qui se croiront dans une partie Dawn of War sur leur ordinateur ! Il prend en compte la progression de « Spécialistes » au sein des commandos qui évolueront au fil des batailles.

Les batailles se déroulent sur Necromundheim, planète très largement inhospitalière où l'environnement dangereux et sauvage ne permet pas un déploiement de forces importantes. Pourtant, les rumeurs d'un artefact ancien d'une puissance incommensurable ont attiré les guerriers les plus aguerris de la galaxie ! Ainsi, depuis quelques cycles, de nombreux héros ou aventuriers, débarquent sur Necromundheim afin de s'en approprier ses richesses.

Discutons avant de jouer !

Necromundheim n'est pas un jeu « équilibré » d'un point de vue stratégique, c'est juste un jeu amusant ! Un bon joueur chanceux pourra, au fil des parties, obtenir un commando bien plus puissant que ses adversaires. Il convient dans ce cas de faire preuve de fair-play auprès de ses adversaires et de considérer la question de créer un nouveau Commando.

Comme dans tous les jeux où il est question de « progression », un déséquilibre des forces peut apparaître. La forte part de hasard dans les phases d'exploration est là pour niveler ce genre de déséquilibre, mais certains joueurs se rient des statistiques !

Enfin, même s'il est tout à fait possible de jouer Tyranide, il faudra faire preuve d'un peu d'imagination pour « adapter » les descriptions de certains événements.

Matériels requis

Le livre de règle Warhammer 40 000.

Le livre Missions de Batailles.

Les codex des armées jouées.

Le supplément Mondes Hostiles, disponible dans le White Dwarf n°216 d'avril 2012.

Cadre de règles

Les événements aléatoires du supplément Mondes Hostiles sont appliqués.

Toutes les règles de la mission spéciale « Commando » du livre Missions de Batailles sont appliquées, à l'exception des modifications listées ci-dessous :

- Le choix des règles spéciales des spécialistes est modifié
- Le Déploiement suit des restrictions supplémentaires
- L'évolution des Commandos au fil des batailles est détaillée
- Les conditions de victoires sont modifiées par l'adjonction d'Objectifs Secondaires.

Composition des Commandos

La composition d'un Commando suit les règles habituelles détaillées dans le livre Missions de Batailles. Un joueur ne peut choisir qu'un seul spécialiste qui reçoit une règle spéciale niveau 1 aléatoirement déterminée suivant le Tableau des Compétences.

Toutes les figurines du commando possèdent par défaut la règle spéciale Chacun pour soi. Un commando ne peut avoir plus de 3 Spécialistes au total.

Remarque importante : Lors du choix des figurines, les joueurs doivent tout de même se conformer aux limitations de leurs codex. Par exemple, une escouade de Space Marines Tactiques doit comporter au moins 5 Marines.

Séquence de jeu

Une partie se déroule en 2 phases bien distinctes :

Phase 1 : La Bataille

Deux commandos s'affrontent pour le contrôle d'une zone, la récupération d'un Artefact ou quelque autre situation impliquant que deux camps opposés se tapent dessus !

Phase 2 : Après la bataille

Une fois l'affrontement terminé, les commandos se replient et continuent d'explorer Necromundheim. Ils pourront se renforcer, gagner du matériel, de l'expérience ou que sais-je encore !

La Bataille

Renforts qui tombent à pic !

Avant une bataille, les deux joueurs déterminent la valeur totale en points d'armée de leurs commandos, en tenant compte de toutes les figurines ou équipement bonus. Cette valeur est la Puissance Brute des commandos (notée PB).

Si la PB d'un des joueurs est supérieure d'au moins 40 points à celle de son adversaire, en fin de bataille cet adversaire gagne 1 Point de Soutien supplémentaires par tranche complète de 40 points supplémentaires (Exemple : Pour une différence de 68 points, le joueur gagnera 1 Point de Soutien en plus. Pour une différence de 86 points, le joueur gagnera 2 Points de Soutien en plus.)

Déploiement

Avant le déploiement, les joueurs doivent déterminer à quel moment de la journée se déroule la confrontation en jetant 1d6 :

D6	Effet
1	Nuit – Toute la bataille se déroule suivant les règles de combat nocturne.
2 ou 3	Aurore – Les tours 1 et 2 se déroulent suivant les règles de combat nocturne.
4 ou 5	Journée – Pas d'effet particulier
6	Crépuscule – À partir du 5 ^{ème} tour, la partie se déroule suivant les règles de combat nocturne

Le mode déploiement respecte les règles énoncées de la mission Commando du livre Missions de Batailles. Mais, lors du déploiement uniquement, les joueurs sont tenus de respecter la règle de cohérence d'unité classique et ne doivent pas tenir compte de la règle spéciale Chacun pour soi. Les unités et les spécialistes avec la règle spéciale Infiltrateurs sont dispensés de cette restriction.

Durée de la bataille

A la fin du Tour 5, un joueur jette 1d6, sur un résultat de 3+ un sixième tour est joué. A la fin du Tour 6, un joueur jette 1d6, sur un résultat de 5+ un septième et dernier tour est joué. La bataille s'arrête immédiatement lorsque l'un des joueurs remplit la condition de victoire, ou si l'un d'eux déclare forfait.

Condition de victoire

La condition de victoire de la mission Commando du livre Missions de Batailles est conservée. Toutefois un Objectif Secondaire est attribué aléatoirement à chaque joueur avant tout les déploiements, sur un jet de 1d6.

Tableau des objectifs secondaires

D6	Objectif
1	Annihilation
2	Exploration
3	Capture
4	Assassinat
5	Récupération
6	Survie

Objectifs Secondaires

Annihilation (1)

Le commando doit provoquer un maximum de pertes chez l'ennemi.

L'objectif est un succès si au moins une des conditions suivantes est vérifiée :

- En fin de bataille, si le nombre de figurines composant le commando ennemi est inférieur à un tiers du nombre total de figurines qui le composait avant le déploiement.
- En fin de bataille, au moins une unité adverse a été complètement annihilée

S'il est rempli, cet objectif permet de distribuer 1D3 XP entre les Spécialistes du commando.

Exploration (2)

Le commando doit explorer le terrain.

Le joueur dispose de 3 marqueurs exploration. A tout moment pendant son tour de jeu, le joueur peut déployer un marqueur au contact du socle d'une de ses figurines. En fin de bataille, si les 3 marqueurs sont distants entre eux de 36 ps ou plus, alors l'objectif est un succès.

S'il est rempli, cet objectif ajoute 2 dés au Jet d'Exploration.

Capture (3)

Le commando doit capturer un élément stratégique.

Un marqueur Objectif est placé au centre de la table, une zone de contrôle d'un diamètre de 2 ps depuis le centre de cet objectif est établie. En fin de bataille, si au moins une figurine libre du commando se situe dans cette zone sans qu'aucune figurine adverse ne s'y trouve, alors l'objectif est un succès. Si les deux joueurs obtiennent ce même Objectif Secondaire, un seul objectif central commun est placé.

S'il est rempli, cet objectif permet de gagner 1D3 Points de Soutien.

Assassinat (4)

Le commando doit assassiner le commandement adverse.

En fin de bataille, si plus au moins un spécialiste du commando adverse a été éliminé, alors l'objectif est un succès.

S'il est rempli, cet objectif permet de donner 1 XP à un Spécialiste au choix du commando.

Récupération (5)

Le commando doit s'emparer d'un objet important.

Avant le déploiement adverse, le joueur place un marqueur Objet dans la zone de déploiement adverse, à 12 ps maximum du centre de la table. Toute figurine du commando en contact avec le marqueur peut le ramasser. Si cette figurine est tuée, le marqueur est placé à l'endroit de sa mort. En fin de bataille, si le marqueur est transporté par une figurine située dans sa zone de déploiement et à plus de 24 ps du centre de la table, alors l'objectif est un succès.

S'il est rempli, cet objectif permet de gagner 1D3 Point de Soutien.

Survie (6)

Le commando doit survivre à tout prix.

L'objectif est un succès si au moins une des conditions suivantes est vérifiée :

- En fin de bataille, si le nombre de figurines composant le commando est supérieur au deux tiers du nombre total de figurines qui le composait avant le déploiement.
- En fin de bataille, au moins une unité du Commando n'a subi aucune perte.

S'il est rempli, cet objectif permet de gagner 1 Point de Soutien.

Déclarer forfait

Au début de son tour de jeu et dès le tour 3 de la bataille, un joueur peut déclarer forfait. Auquel cas la bataille est immédiatement stoppée et son adversaire est déclaré vainqueur. Le joueur ayant déclaré forfait jette 1D6 pour chacune de ses figurines, sur un résultat de 5+, la figurine est déclarée morte, tuée par l'adversaire pendant sa fuite. Les spécialistes sont dispensés de ce test.

Fin de bataille

La bataille se termine lorsque l'un des joueurs remplit la condition de victoire ou si son adversaire déclare forfait.

Chaque Objectif Secondaire rempli permet aussi d'obtenir un bonus particulier s'il est rempli.

Les deux joueurs gagnent 1 Point de Soutien puis effectuent indépendamment leurs « Phase d'après la bataille ».

Note : en cas d'écart important de PB, ce n'est pas 1 mais 2 Points de Soutiens qui sont gagnés, cf. « Renforts qui tombent à pic ! »

Après la Bataille

Cette phase est indépendante et propre à chaque joueur. Chacun d'eux va effectuer les actions suivantes :

1. Progression des Spécialistes
2. Exploration
3. Progression du Commando

Progression des Spécialistes

Expérience et Grade

Gains d'expérience des Spécialistes (cumulables) :

+1 xp par figurine adverse qu'il a abattu.

+2 xp par Spécialiste adverse qu'il a abattu.

+1 xp pour avoir survécu à une bataille.

+1 xp lorsque le commando remporte une bataille.

+1 xp si le commando a remporté une bataille et remplit son Objectif Secondaire.

Lorsqu'un spécialiste a accumulé assez d'expérience, il peut dépenser des xp pour gagner un Grade et effectuer un jet de spécialisation avec 2d6 suivant le tableau suivant :

2D6	Résultats
2 à 4	Lancez 2D6 sur le Tableau des Compétences, ou passez une compétence de niveau 1 au niveau 2.
5	Augmentation de caractéristique : Relancez 1D6 : 1-3 = +1F ; 4-6 = +1A
6	Augmentation de caractéristique : Relancez 1D6 : 1-3 = +1CC ; 4-6 = +1CT
7	Augmentation de caractéristique : Relancez 1D6 : 1-3 = +1I ; 4-6 = +1Cd
8	Augmentation de caractéristique : Relancez 1D6 : 1-3 = +1CC ; 4-6 = +1CT
9	Augmentation de caractéristique : Relancez 1D6 : 1-3 = +1PV ; 4-6 = +1E
10 à 12	Lancez 2D6 sur le Tableau des Compétences, ou passez une compétence de niveau 1 au niveau 2.

Tous les nouveaux Spécialistes commencent au Grade 0. Le coût en XP pour monter d'un Grade est de 4 XP + le grade actuel. Par exemple, un spécialiste grade 2 doit dépenser 4+2=6 XP pour monter au Grade 3. Un même spécialiste ne peut monter de plus d'un Grade par phase de Progression.

Une caractéristique ne peut excéder une valeur fixe déterminée par la valeur de base de la caractéristique de la figurine + 3, et ne peut être réduite à une valeur inférieure à 1. Si le cas se présente, le joueur doit relancer son Jet de Spécialisation ou de Blessure Grave.

Blessures Graves

Lorsqu'un Spécialiste est « tué » au cours de la bataille, il n'est pas immédiatement mort mais simplement mis hors d'état de combattre : la figurine est retiré de la bataille le joueur doit jeter 1d6 pour son spécialiste lors de la Phase de Progression des Spécialistes. Sur un résultat de 5+, le Spécialiste subit une blessure grave déterminée suivant sur le tableau des blessures grave à l'aide d'un D66 (soit 2D6 dont l'un représente les dizaines). Sinon, il se rétablit tant bien que mal pour la prochaine mission.

Tout spécialiste subissant une mort instantanée est immédiatement déclaré mort (équivalent au résultat 11 à 16 sur le Tableau des Blessures Graves). Les spécialistes ayant la règle

Guerrier Eternel sont immunisés au résultat BIENVENUE MON AMI du tableau des blessures graves, ils doivent donc relancer les dés jusqu'à obtenir un résultat applicable.

Tableau des Blessures Graves

D66	Résultat
11 à 16	BIENVENUE MON AMI Le spécialiste est déclaré mort. Toutes ses possessions et son expérience sont perdus.
21	Des compresses ! Vite ! Le spécialiste a été gravement touché, il est mourrant. Relancez 1d3 fois les dés sur le Tableau des Blessures graves et appliquez les effets.
22	Le cœur est touché ! Le spécialiste a reçu une balle ou un éclat au niveau du cœur. Son endurance est diminuée de 1. Les Spaces-Marines (loyalistes ou non) n'appliquent le malus d'endurance que s'ils subissent deux blessures ou plus de ce type (ils ont deux cœurs).
23	Mais où est son bras ? A cause de la blessure, la force du spécialiste est diminuée de 1.
24	Oh, on voit son cerveau ! Le spécialiste gagne la compétence Rage. Les Orks et les Tyranides peuvent ignorer ce résultat (l'intellect n'est pas leur fort).
25	Je crois que le choc l'a un peu secoué ... Le spécialiste gagne la compétence Vulnérable aux explosions.
26	Mes yeux, ça brûle ! La vision du spécialiste est désormais affaiblie. Jetez 1d6, sur un résultat de 4+, sa CT est diminuée de 1. Si le spécialiste subit une autre blessure du même type, ne jetez pas le dé et appliquez le malus immédiatement.
31	Qu'est-ce qu'y dit ? Le spécialiste est devenu partiellement sourd. Il ne subit pas de malus mais s'il vient à subir une autre blessure de ce type, son Cd sera diminué de 1.
32	Je crois qu'il a été empoisonné. Le spécialiste a été contaminé par une toxine ou équivalent (nano-robots, spores, etc.), ses gestes sont plus lents et maladroits. Son I est diminuée de 1.
33	Il s'est protégé avec les mains, cet idiot ... Le spécialiste a subit une blessure grave aux avant bras. Jetez 1d6, sur un résultat de 4+, sa CC est diminuée de 1. Si le spécialiste subit une autre blessure du même type, ne jetez pas le dé et appliquez le malus immédiatement.
34 à 36	Il va pleuvoir, mon genou me fait mal ! Le temps et les blessures ont affaibli le spécialiste. Au début de chaque bataille, lancez 1D6. Pour chaque blessure grave de ce type que le spécialiste a reçu, appliquez un malus de 1 à ce jet de dé. Sur un résultat de 1 ou moins, le spécialiste subit un malus de 1 à toutes ses caractéristiques pour le temps de la bataille.
41 à 55	Doc, vous êtes un chef ! Le spécialiste se remet de ses blessures sans effet notable.
56	Je l'aurai un jour, je l'aurai ! Le spécialiste est rancunier, il gagne la règle Ennemi Juré contre la race de la figurine qui l'a mis hors combat.
61 à 63	Capturé !

	Le spécialiste a été capturé par l'ennemi, il est torturé pour des informations. Le joueur jette 1D6, sur un résultat de 6+, un des spécialistes du commando à l'origine de la capture peut acquérir une des compétences du spécialiste capturé.
64 et 65	Est-il encore humain ? Le spécialiste cède aux démons du Warp ou à la démence la plus sévère. Il doit effectuer un test Psychique et en appliquer les effets.
66	Survie miraculeuse ! Le spécialiste a survécu par on ne sait quel miracle. Comble de l'ironie il ressort encore plus fort de cette expérience et gagne 1D3 XP !

Compétences de Spécialiste

Chaque Spécialiste, en plus des règles spéciales qui sont conférés par son profil de base, peut obtenir des règles spéciales supplémentaires provenant du livre de règle Warhammer 40 000. Nous les appellerons « Compétences » afin de les différencier des règles spéciales innées du spécialiste indiquées sur son du profil (cf. livre d'armée). Ces compétences sont classées en 2 niveaux (niveau 1 et 2). Un même spécialiste ne peut avoir plus de 3 compétences au total. Si, lors d'un jet sur le Tableau de Compétences, un spécialiste obtient une compétence de niveau 1 qu'il possède déjà, il peut relancer le dé mais doit accepter le second résultat. Si un résultat ne convient pas, le joueur peut choisir de ne pas attribuer la compétence à son spécialiste (et perds donc le bénéfice de son jet de Spécialisation). Un spécialiste peut oublier une compétence au profit d'une autre.

2D6	Niveau 1	Niveau 2
2	Une compétence de niveau 1 au choix	
3	Insensible à la Douleur	Guerrier Eternel
4	Désengagement	Charge Féroce
5	Mouvement à Couvert	Course
6	Scout	Infiltrateur
7	Obstiné	Sans Peur
8	Vision Nocturne	Discrétion
9	Pilote ou Cavalier émérite	Turbo-Boosters
10	Lent et Méthodique	Implacable
11	Tueur de Chars	Contre-attaque
12	Une compétence de niveau 1 au choix	

Exploration

Une fois la bataille terminée, chaque commando va, par exemple, tenter d'explorer les alentours, construire un avant-poste ou recevoir des renforts.

Chaque joueur va jeter un certain nombre de D6, déterminé suivant le tableau suivant :

D6	Condition
+2	Le joueur a remporté la bataille.
+1	Le joueur a perdu la bataille.
+1	Par Spécialiste ayant survécu à la bataille.
+1	Par joueur adverse ayant déclaré forfait.
+2	Si l'objectif secondaire Exploration a été accompli.

Puis suivant les résultats de ses dés, il détermine sur Tableau des Evénements le résultat de son Exploration. Si plusieurs choix sont possibles, un seul Evénement est résolu au choix du joueur, mais il lui est interdit de lire le tableau et les effets des évènements avant de choisir !

Tableau des Evènements

D6	Evènement
Aucun résultat remarquable	Campement de Fortune

Doubles

D6	Evènement
1 1	Piège Camouflé
2 2	Autochtone
3 3	Charnier
4 4	Véhicule abandonné
5 5	Guerrier fou
6 6	Vestige de l'Imperium

Triples

D6	Evènement
1 1 1	Bouge local
2 2 2	Atelier de réparation du Mechanicus
3 3 3	Esclavagistes
4 4 4	Etonnante Flore locale
5 5 5	Module d'atterrissage
6 6 6	Perdu dans les bois

Quadruples

D6	Evènement
1 1 1 1	Attaque surprise
2 2 2 2	Vestiges anciens
3 3 3 3	Armurerie abandonnée
4 4 4 4	Avant-poste abandonné
5 5 5 5	Usine abandonnée
6 6 6 6	Caverne mystérieuse

Quintuples

D6	Evènement
1 1 1 1 1	Petite troupe d'Arlequins
2 2 2 2 2	Laboratoire secret Eldar noir
3 3 3 3 3	Cercle d'invocation
4 4 4 4 4	Cadavres de Space-Marines
5 5 5 5 5	Petite hutte semblant abandonnée
6 6 6 6 6	Ruine antique et majestueuse

Doubles

(1 1) Piège Camouflé

Vous n'êtes visiblement pas les premiers à explorer la surface de Necromundheim. Vous découvrez un piège grossier fait de branchages camouflant une grande fosse. Pourtant, quelque chose attire votre attention au fond de celle-ci, une faible lueur émane d'un appareil dont vous distinguez à peine les contours.

Choisissez un de vos spécialistes et faites un test d'endurance.

Si le test est une réussite, vous gagnez 1 Point de Soutien. L'appareil s'avère être en fait un paquetage de garde impérial contenant diverses victuailles et quelques munitions.

Si le test rate, votre Spécialiste chute lourdement et se blesse. Ses caractéristiques d'Initiative et de CC seront réduites de 1 pour la prochaine bataille.

(2 2) Autochtone

Vous découvrez un humain, tout du moins cela semble être un humain. Il n'est pas agressif et est autant surpris que vous !

Un commando Eldar, Tau, Space Marine ou Garde Impérial peut tenter de communiquer avec cet autochtone. Désignez un de vos spécialistes et faites un Test de commandement avec 3 dés. Si le test est réussi, vous arrivez à établir le contact. Moyennant quelques friandises il vous dresse un plan sommaire de la zone (Carte de Necromundheim). Lors vos jets d'exploration, si plusieurs choix s'offrent à vous, vous pourrez lire les effets des événements avant de choisir.

Toutes les autres races vont capturer, tuer ou manger cet autochtone. Effectuez un test d'Initiative avec l'un de vos spécialistes. Si le test est une réussite vous capturez cet homme et gagnez immédiatement 1 Point de Soutien. Si le test rate, il réussit à prendre la fuite.

(3 3) Charnier

Au détour d'un sentier, vous découvrez un immonde charnier. L'odeur est infecte et le spectacle est horrible.

Un commando Eldar, Tau ou Garde Impérial sera ébranlé par cette vision et s'empressera de quitter la zone. Un commando Space Marines n'y prêtera même pas attention ... Toutes les autres races Xeno peuvent fouiller les corps. Jetez 1D6, sur un résultat de 6+ vous gagnez 1 Point de Soutien et une Carte de Necromundheim (Lors vos jets d'exploration, si plusieurs choix s'offrent à vous, vous pourrez lire les effets des événements avant de choisir).

(4 4) Véhicule abandonné

Une vieille Chimère est abandonnée parmi les fougères sur le bord d'une falaise. Elle semble être là depuis des siècles. Pourtant, la Garde Impériale n'est arrivée que très récemment et aucun texte ne fait référence à la colonisation de Necromundheim. Cette planète cache bien des mystères ...

Vous pouvez explorer l'épave, mais celle-ci semble en piteux état et surtout en équilibre instable. Si vous le souhaitez, vous pouvez envoyer un spécialiste à l'intérieur. Effectuez alors un test d'Initiative. En cas de réussite, vous récupérez quelques pièces intéressantes et gagnez 1 Point de Soutien. En cas d'échec, la vieille carcasse bascule dans le gouffre en contrebas et le spécialiste subit une Blessure Grave.

(5 5) Guerrier Fou

« Ah ah, qui es tu étranger ? Qui je suis ? Mais je suis Trazamm l'Imperpétuel ? Non ! Si ! Ah ah, qui es tu étranger ? » Un guerrier gigantesque à la peau brune se matérialise devant le

commando. Il porte une lame noire négligemment posée sur l'épaule ainsi qu'une autre attachée à la ceinture par une sangle grossière. Il semblerait qu'il soit vêtu des vestiges d'une armure énergétique de très belle facture. Sans crier gare, il fonce sur le commando en hurlant !

Désignez une figurine, celle-ci affrontera Trazamm l'Imperpétuel dans un combat singulier (défi) au corps à corps. Le combat est résolu de la manière classique, en une succession de phases d'assaut. Trazamm commence le combat et bénéficie donc d'une attaque supplémentaire lors de la première phase d'assaut.

Si la figurine sort vainqueur du combat elle peut être promue Spécialiste Grade 0 avec une compétence aléatoire au niveau 1. Si la figurine était déjà un spécialiste, elle gagne +2 XP. Si la figurine est vaincue, elle sera tuée (ou subira une blessure grave si c'est un Spécialiste). Puis, sa besogne accomplie, Trazamm l'Imperpétuel s'évanouira aussi subitement qu'il est apparu, en riant à gorge déployée !

Trazamm l'Imperpétuel

CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd	Svg
4	4	4	4	1	4	2	9	5+

(6 6) Vestige de l'Imperium

Un guerrier s'étant écarté du sentier découvre les vestiges d'un petit bâtiment. De plus en plus bizarre, pourquoi un bâtiment aurait-il été construit ici, au milieu de nul part ?

Quoiqu'il en soit, la zone offre un abri naturel permettant au commando d'établir un petit avant poste sécurisé.

Les Spécialistes du commando en profitent pour se reposer et s'entraîner un peu, ils gagnent 1D3 XP à se partager entre eux.

Triples

(1 1 1) Bouge local

Il est étonnant de constater que même dans les coins les plus reculés de l'univers, la civilisation ne peut se passer d'une taverne malodorante. Ici, un petit avant poste de la Garde Impériale a récemment été établi, et certains se sont empressés d'y accoler de quoi divertir les bidasses.

Les races les plus évoluées feront une halte et profiteront du folklore local. Les autres massacreront joyeusement taverniers et piliers de bars avant de prendre ladite petite halte ...

Dans les deux cas, le joueur gagne un Point de Soutien.

Seuls les commando Space Marines loyalistes poursuivront leur chemin sans vraiment prêter attention à ce lieu de débauche et ne gagneront rien.

(2 2 2) Atelier de réparation du Mechanicus

Vous découvrez les vestiges d'une plateforme d'atterrissage portant les symboles du Mechanicus ainsi qu'un petit atelier dont la double porte est restée entrouverte. Cette planète intéresse beaucoup de monde semble-t-il.

Hormis les commandos Tyranides et Space-Marines loyalistes, toutes les autres races peuvent fouiller l'atelier pour trouver du matériel. Jetez alors 1D6 :

- Sur un résultat de 1 ou 2, vous activez les sécurités en sommeil ; absorbés par leurs recherches, tous vos spécialistes se prennent une rafale de Bolter et subissent une blessure grave. Les portes de l'Atelier se referment et vous avez juste de le temps de sortir les blessés.
- Sur un résultat de 3 ou 4, vous récupérez un peu de matériel et gagnez 1 Point de Soutien.
- Sur un résultat de 5 ou 6, vous activez les sécurités en sommeil mais évitez le drame. Les portes de l'Atelier se referment.

Tant que les portes de l'Atelier ne se sont pas refermées, vous pouvez relancer le dé pour récupérer des Points de Soutien.

(3 3 3) Esclavagistes

Des esclavagistes Eldars Noirs ont installés un petit campement dans la région. Evidemment vous tombez pile dessus ... Il faut dire que les hurlements de douleur avaient quelques peu attiré votre attention.

Un commando Eldars Noirs peut traiter avec les Esclavagistes, auquel cas le joueur gagne 2 Points de Soutien. Sinon il peut les attaquer, comme le feront toutes les autres races. Jetez alors 1D6, sur un résultat de 3+ vous remportez la petite escarmouche et vos spécialistes gagnent 1D3 XP à se partager entre eux.

(4 4 4) Etonnante Flore locale

Cette zone est couverte de champignons multicolores. C'est étonnant et ravissant, pourtant des bruits bizarres et des mouvements suspects vous incite à vous méfier.

Un commando Ork reconnaîtra immédiatement une pouponnière à Squigs. Après quelques bagarres il s'installera confortablement et se mitonnera quelques spécialités à base de Squigs grillés. Le joueur Ork gagne alors 1D3 Points de Soutien.

Toutes les autres races se feront attaquer par les squigs mécontents. La victoire est facile et les spécialistes gagnent 1D2 XP à se partager entre eux.

(5 5 5) Module d'atterrissage

Un bruit caractéristique se fait entendre, vous levez les yeux et apercevez un module d'atterrissage en approche.

Un commando Space Marines (loyaliste ou non) sera heureux de constater que les renforts demandés sont arrivés. Malheureusement, le module est vide, seul du matériel a été largué, le joueur gagne 2 Points de Soutien.

Toutes les autres races ne s'attardent pas pour savoir ce que contient le module ni dans quel camps il est, elles décampent au plus vite !

(6 6 6) Perdu dans les bois

Le commando se perd dans la jungle épaisse. Après plusieurs heures d'une progression difficile, vous vous rendez compte qu'une partie du groupe n'a pas suivi ! Par dépit, vous faites une halte. Une heure plus tard, le reste du commando arrive. Une embuscade les avait retardé, mais l'un d'entre eux a brillamment pris le commandement et renversé la situation. Le commando gagne un nouveau Spécialiste au Grade 0 avec une compétence aléatoire au niveau 1.

1 1 1 1	Attaque surprise
2 2 2 2	Vestiges anciens
3 3 3 3	Armurerie abandonnée
4 4 4 4	Avant-poste abandonné
5 5 5 5	Usine abandonnée
6 6 6 6	Caverne mystérieuse

Quadruples

(1 1 1 1) Attaque surprise

Alors que vous circulez au fond d'un petit canyon étroit, des bruits suspects attirent l'attention des guerriers du commando. Des voix gutturales, reconnaissables entre mille, se font entendre. Vous êtes alors témoin d'un spectacle ahurissant. Des dizaines d'orks se jettent du haut des falaises, attachés à la taille par de gros câbles en acier ! Malheureusement pour eux, l'estimation d'une hauteur n'est pas leur fort. La plupart d'entre eux s'écrasent mollement au sol, les câbles censés freiner leurs chutes étant sensiblement trop longs ! Vous achevez sans difficulté les quelques Orks encore suspendus. Dommage pour eux, il y avait de l'idée pourtant ...

Les spécialistes du commando gagnent 1D3 XP à se partager entre eux. Les commandos orks gagnent 1 Point de Soutien.

(2 2 2 2) Vestiges anciens

Votre commando découvre les vestiges d'un ancien lieu de culte. La zone est délabrée et envahie par la végétation, difficile de dire quel dieu y était vénéré. Pourtant, une salle enterrée semble intacte. Protégée par une lourde porte en pierre, elle n'a sûrement jamais été pillée.

Le joueur peut désigner un spécialiste, celui-ci effectue alors un test de Force. Si le test est réussi il arrive à ouvrir la porte sans la détruire. Le commando gagne alors 1D3 Points de Soutien. Si le test est un échec, il détruira la porte à coup d'explosifs, détruisant une partie du contenu de la pièce dans l'explosion. Le commando gagne dans ce cas seulement 1 Point de Soutien.

(3 3 3 3) Armurerie abandonnée

Un guerrier s'est écarté du groupe pour satisfaire un quelconque besoin personnel. Il découvre alors, par le plus grand des hasards, une caisse d'armement Space-Marine gardée par quelques cadavres ! Celle-ci est encore scellée. La serrure est rapidement détruite et vous vous emparez du contenu de la caisse.

Le joueur gagne 1 Point de Soutien.

(4 4 4 4) Avant-poste abandonné

Progression du Commando

Points de Soutien

Pendant la campagne, vous recevrez régulièrement des renforts pour remplacer vos pertes. De plus vos explorations permettront de gagner des Points de Soutien que vous pourrez convertir en matériels ou figurines supplémentaires.

Gestion des Effectifs

Parfois, à cause de pertes trop importantes, une unité ne respectera plus la structure imposée par son livre d'armée (exemple : une escouade tactique de moins de 5 Spaces Marines). Si un tel cas se présente, l'unité n'est pas détruite mais ne participera plus aux batailles jusqu'à ce que le joueur ait les moyens de la rendre opérante en remplaçant les pertes.

Si un commando ne peut aligner aucune unité valide à une bataille, il est déclaré en fuite et est éliminé de la campagne.

Note : Les figurines possédant plusieurs PV sont régénérées entre chaque bataille.

Lors du remplacement d'effectifs, les spécialistes morts sont remplacés par des figurines normales.

Lors de la phase de Progression du Commando, les joueurs peuvent modifier la composition de leur commando en dépensant des Points de Soutien (PS).

PS	Remplacement d'effectifs
1	Un commando ayant subi des pertes voit son effectif complété jusqu'à ce qu'il retrouve sa composition d'origine. Néanmoins, les figurines et équipements bonus perdus ne sont pas remplacés et sont définitivement abandonnés sur le champ de bataille.
1	Une unité ayant subi des pertes voit son effectif complété jusqu'à ce qu'elle retrouve sa composition d'origine, complétée des figurines et équipements bonus.
0	Une unité est démantelée. Le joueur récupère un nombre de points d'armée équivalent au coût d'origine de l'unité (figurines et équipement bonus non compris, ceux-ci sont d'ailleurs perdus). Si l'unité démantelée contenait un ou plusieurs Spécialistes, ils sont perdus.
1	Une figurine au choix peut être nommée Spécialiste Grade 0 avec une compétence aléatoire au niveau 1.
1	Des renforts arrivent, 1 unité maximum peut être créée, tant que le joueur dispose d'assez de points pour le faire et qu'il ne dépasse pas la limite de 200 points d'armée au total pour le commando (hors équipements et figurines bonus). Si le commando ne contenait aucun spécialiste à ce moment là, le joueur peut nommer gratuitement un Spécialiste au Grade 0 avec une compétence aléatoire au niveau 1 au sein de cette unité nouvellement créée.
0	Un Spécialiste est dégradé et redevient une figurine normale.

Renforts et Matériels

Après avoir remplacé ou modifié les effectifs de son commando, un joueur peut compléter une unité avec de nouvelles figurines, acheter de nouveaux équipements ou de nouvelles capacités.

En utilisant le barème ci-contre, un joueur peut convertir des Points de Soutien en Point d'armée. Ces points pourront être utilisés immédiatement pour acheter de nouvelles options ou figurines aux unités du commando (cf. le Livre d'Armée de la race correspondante). Les points d'armées non utilisés sont perdus à la fin de phase de progression du Commando. Il est important de différencier les figurines et options ayant été acheté au moment de la création de l'unité de ceux acheté à l'aide de Points de Soutien convertis. Il est interdit de convertir plus de 3 Points de Soutien par phase de Progression du Commando.

Points de Soutien	Points d'Armée
1	8
2	22
3	56