

WARHAMMER
40,000

CONQUEST™

LE JEU DE CARTES



GUIDE D'APPRENTISSAGE

LE SOMBRE MILLÉNAIRE VOUS OUVRE SES PORTES...

Dans l'obscurité menaçante d'un futur lointain, il n'y a que la guerre. Au plus profond de l'Ultima segmentum, le secteur Traxis tout récemment exploré s'est révélé des plus riches en ressources naturelles et en artefacts oubliés depuis le Moyen Âge Technologique. Pour s'assurer ces trésors, l'Imperium de l'Humanité mène un conflit sanglant dans tout le secteur, repoussant avec acharnement les marées de démons et de xénos. Les immondes forces du Chaos, qui ont soif de pillage et de corruption, servent leurs propres objectifs de conquête et de folie. Pendant ce temps, des races extraterrestres de toutes sortes s'efforcent de bâtir des empires et rejettent fermement tout ce qui pourrait remettre en cause leur domination.

Une seule chose est sûre : le sang coulera, des champions se tailleront un nom, et il ne pourra y avoir qu'un seul vainqueur.

Résumé du jeu

Warhammer 40,000: Conquest est un jeu qui oppose 2 joueurs dans un face-à-face pour la domination d'un secteur de la galaxie. Chaque joueur prend le contrôle d'un seigneur de guerre et des forces placées sous son commandement, et livre une série de batailles pour s'emparer de planètes capitales. C'est un jeu à la fois tactique et stratégique, car les joueurs doivent non seulement livrer des combats, mais également planifier les futures phases de leur campagne.

Du bon usage de ce guide

Ce *Guide d'apprentissage* est une introduction destinée aux nouveaux joueurs de **Warhammer 40,000: Conquest**. Il doit être utilisé comme tel, pour guider vos pas lors de votre première partie. La dernière partie de ce document inclut aussi les règles de création de decks personnalisés.

Les règles complètes figurent dans le *Livret de référence*, qui aborde des sujets un peu plus pointus, comme l'interprétation des cartes, la résolution des problèmes de timing et le détail d'une séquence de phases. Les nouveaux joueurs sont invités à découvrir le jeu avec le *Guide d'apprentissage*, et à ne se tourner vers le *Livret de référence* qu'en cas de besoin au cours de la partie.

Pour votre première partie

Il est conseillé aux joueurs de se servir des decks de départ préconstruits proposés dans cette boîte :

Deck de départ des Space Marines : inclut la carte de seigneur de guerre du Capitaine Cato Sicarius (à droite), les cartes des Space Marines 8 à 30, et un exemplaire des cartes neutres 169 à 174.



Seigneur de guerre des Space Marines

Deck de départ des Orks : inclut la carte de seigneur de guerre de Nazdreg (à droite), les cartes des Orks 54 à 76, et un exemplaire des cartes neutres 169 à 174.



Seigneur de guerre des Orks



Le jeu de cartes évolutif

Warhammer 40,000: Conquest est un jeu pour 2 joueurs utilisable avec le seul contenu de cette boîte.

Mais il s'agit aussi d'un jeu de cartes évolutif® (JCE). Ce qui signifie que les joueurs pourront régulièrement enrichir leurs parties et les personnaliser en achetant des Paquets de Guerre (des extensions de 60 cartes publiées régulièrement), ainsi que des extensions Deluxe (plus grandes et présentées sous la forme de boîtes). Ces extensions vous proposeront toutes sortes de cartes inédites, ce qui vous permettra d'accroître vos possibilités de personnalisation et d'en apprendre toujours plus sur l'univers sans fin de Warhammer 40,000.

Contrairement aux jeux de cartes à collectionner, tous les exemplaires d'une extension de JCE sont les mêmes (leur contenu n'est donc pas le fruit du hasard).



CONTENU

Le contenu du jeu vous est présenté ci-dessous, ce qui vous permettra de vous y retrouver plus facilement.



222 cartes joueur
2 cartes joueur de référence



10 cartes planète



40 cartes jeton



30 jetons de ressource



Jeton de première planète



30 jetons de dégâts



Jeton d'initiative



2 cadrans de commandement

Factions

Cette boîte inclut des decks de départ pour sept factions, ainsi qu'un assortiment de cartes neutres utilisables par n'importe quelle faction. Les factions de base sont :

- | | |
|------------------------|---------------------|
| Space Marines | Eldars Noirs |
| Astra Militarum | Eldars |
| Orks | Tau |
| Chaos | |

Deux autres factions seront présentées dans des extensions Deluxe, à paraître : les redoutables Nécrons, capables de prendre possession de l'âme de leurs ennemis, et les voraces Tyanides, qui cherchent à dévorer tout ce qu'ils trouvent sur leur chemin.

- | | |
|----------------|-----------------|
| Nécrons | Tyanides |
|----------------|-----------------|

Assembler les cadrans

Assemblez les cadrans de commandement en vous servant des connecteurs en plastique pour fixer les deux morceaux l'un à l'autre, comme le montre le schéma ci-dessous.



I : CONCEPTS-CLÉS

Cette section présente les concepts fondamentaux qu'il faut bien garder à l'esprit, qu'on découvre le jeu ou qu'on y joue déjà.

La règle d'or

Lorsque le texte d'une carte et les règles (de ce guide ou du *Livret de référence*) se contredisent, c'est la carte qui l'emporte sur les règles.

Gagner et perdre

Warhammer 40,000: Conquest est une campagne militaire qui se déroule dans le secteur Traxis de la galaxie. En conquérant des planètes de toute première importance, un joueur peut remporter la campagne et, du même coup, gagner la partie.

Chaque planète est assortie d'un, deux ou trois symboles : matières premières, citadelle et technologie. Ils apparaissent sur les cartes planète, en haut à gauche sur le bandeau.

Ces symboles n'ont aucune capacité en eux-mêmes. Ils servent simplement à identifier les types des planètes, sachant qu'un joueur doit en avoir trois du même type pour gagner la partie.

À chaque round, une bataille est livrée sur la planète désignée par le jeton de première planète pour établir quel joueur l'ajoutera à sa zone de victoire. La zone de victoire est une zone hors jeu située devant un joueur ; c'est là qu'il pose les planètes qu'il a gagnées. Un joueur gagne la partie aussitôt que sa zone de victoire contient trois planètes affichant un même type.



Défaite immédiate : la mort du seigneur de guerre

Si le seigneur de guerre sauf d'un joueur est vaincu (en bref, s'il a subi au moins autant de dégâts qu'il a de points de vie), il est retourné du côté « En sang ». Quand le seigneur de guerre En sang d'un joueur est vaincu, ce joueur perd aussitôt la partie.



Seigneur de guerre sauf



Seigneur de guerre En sang

Défaite immédiate : épuisement du deck

Quand un joueur n'a plus de cartes dans son deck de pioche, il perd aussitôt la partie.

Conseil d'apprentissage

Il est possible de commencer à jouer en faisant abstraction des textes qui figurent sur les cartes. Les nouveaux joueurs, qui ne connaissent pas les JCE, voudront peut-être jouer leur première partie (du moins, un round ou deux) en ignorant les capacités écrites des cartes. Ils pourront s'y reporter lorsqu'ils se sentiront à l'aise avec les mécanismes de base et la structure d'un round de jeu.

II : MISE EN PLACE

Pour préparer une partie de **Warhammer 40,000: Conquest**, procédez comme suit :

- 1) **Choisir un seigneur de guerre et un deck.** Chaque joueur choisit un deck. Puis il pose son seigneur de guerre devant lui, côté « *Sauf* » visible, dans une zone appelée le « quartier général » (QG).
- 2) **Mélanger les decks.** Chaque joueur mélange son deck jusqu'à ce que son adversaire estime qu'il est assez mélangé. Chacun pose alors son deck dans son QG, près de son seigneur de guerre.
- 3) **Placer les planètes.** Mélangez les dix cartes planète et alignez-en sept, face cachée, entre les joueurs. Retirez les trois cartes planète restantes du jeu sans les regarder.
- 4) **Déterminer l'initiative.** Déterminez au hasard quel joueur commence la partie en possession du jeton d'initiative, qui sera posé devant lui.
- 5) **Révéler les planètes.** Le joueur qui possède le jeton d'initiative retourne les cinq premières planètes, en commençant par celle qui se trouve à son extrême gauche, mais ne dévoile pas les deux dernières. Il pose ensuite le jeton de première planète sur la planète la plus à gauche.



Voici à quoi ressemble une carte planète.

- 6) **Prendre les cadrans de commandement.** Chaque joueur prend un cadran de commandement et le pose devant lui.
- 7) **Préparer la réserve générale.** Placez tous les jetons de ressource, jetons de dégâts et unités jeton dans une réserve générale située à portée de la main des deux joueurs.
- 8) **Piocher une main de départ.** Chaque joueur pioche sur son deck un nombre de cartes égal à la valeur de main de départ de son seigneur de guerre (cf. ci-dessous). Un joueur peut faire un mulligan (cf. page 11 du *Livret de référence*) si sa main de départ ne lui convient pas.
- 9) **Collecter les ressources de départ.** Chaque joueur prend dans la réserve générale un nombre de ressources égal à la valeur de ressource de départ du seigneur de guerre et les pose dans sa réserve. La valeur de main de départ et la valeur de ressource de départ d'un joueur figurent en bas de sa carte de seigneur de guerre, au centre, comme le montre l'illustration ci-dessous.



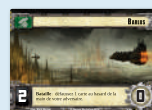
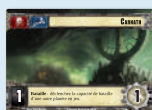
Valeur de gauche :
Main de départ
de 7 cartes

Valeur de droite :
7 ressources de départ

Zone de jeu conseillée

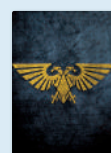


Thomas



Réserve générale

Christophe



III : LA SÉQUENCE DE PHASES

Warhammer 40,000: Conquest se déroule en un certain nombre de rounds, et chaque round se découpe en quatre phases. Durant certaines phases, les joueurs agiront simultanément ; pendant d'autres, ils joueront à la suite. Chaque round se déroule donc comme suit :

1. Déploiement
2. Commandement
3. Combat
4. Quartier général

Chaque phase est détaillée ci-dessous.

Phase 1 : déploiement

Au cours de cette phase, les troupes sont réunies et déployées en prévision d'un engagement militaire. Chaque joueur a la possibilité de déployer des cartes de sa main pour se préparer à la bataille imminente.

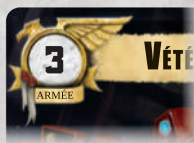
En commençant par celui qui a l'initiative, les joueurs alternent les tours de déploiement. Au cours d'un tour de déploiement, un joueur peut, au choix :

- ☠ déployer une carte de sa main,
- ☠ **ou** utiliser la capacité d'action d'une carte, en se conformant aux instructions qui suivent la mention « **Action :** » (cf. page 3 du *Livret de référence*),
- ☠ **ou** passer son tour.

Quand un joueur passe son tour de déploiement, il ne peut pas entreprendre de nouveau tour de déploiement cette phase-ci. Son adversaire, lui, peut continuer jusqu'à ce qu'il décide de passer également. Une fois que les deux joueurs ont passé leur tour, la phase de déploiement est terminée.

Déployer une carte

Toute carte a un coût, qui doit être réglé si l'on souhaite la déployer. Pour cela, il suffit au joueur de transférer, de sa réserve personnelle à la réserve générale, un nombre de jetons de ressource égal au coût de la carte.



Coût et type

Le coût d'une carte prend la forme d'un chiffre, qui apparaît dans son coin supérieur gauche. Le type, lui, figure juste en dessous.

Quand un joueur déploie une carte unité d'**armée**, il doit la poser de son côté de la table, près de l'une des planètes visibles, indiquant ainsi la planète sur laquelle il l'a déployée.



Quand un joueur déploie une carte d'**attachement**, il doit l'attacher (la mettre légèrement en dessous ou à côté) à une autre carte, un élément de jeu ou une zone de jeu, tel que le précise l'attachement en question.



Unité déployée sur une planète

Quand un joueur déploie une carte de **soutien**, il doit la placer dans son quartier général (en retrait, près de son deck).

Les cartes d'**événement** ne sont pas déployées. Chacune de ces cartes précise le moment où on peut la jouer. Quand un joueur joue une carte d'événement, il en paye le coût, résout sa capacité, puis la pose sur sa pile de défausse.

Redresser et incliner

Les cartes qui entrent en jeu sont **redressées** (en position verticale). Pour effectuer une attaque ou utiliser certaines capacités de carte, il faut **incliner** la carte en la faisant pivoter de 90 degrés (de sorte qu'elle soit en position horizontale). Quand une carte est inclinée, c'est qu'elle a servi. Pour l'incliner à nouveau, il faut d'abord attendre qu'elle ait été redressée, à une étape précise du jeu ou grâce à une capacité de carte.



Carte redressée



Carte inclinée

Phase 2 : commandement

La phase de commandement représente l'aspect stratégique de la campagne militaire menée dans le secteur Traxis. Durant cette phase, chaque joueur engage secrètement son seigneur de guerre sur l'une des planètes dans le but d'y obtenir un avantage stratégique. Ensuite, la force de commandement supérieure de chaque planète jouit des bonus qui y sont disponibles pour le round.

La phase de commandement se joue en deux étapes, l'étape d'engagement et l'étape de duel de commandement, toutes deux décrites ci-dessous.

Étape 1 : engagement

Au cours de cette étape, chaque joueur engage secrètement son seigneur de guerre sur l'une des planètes visibles. Cela aidera un joueur menant un duel de commandement sur la planète en question, et garantira qu'une bataille est livrée sur cette même planète à ce round.

Chaque joueur choisit sur son cadran de commandement un chiffre qui correspond à l'une des planètes visibles en jeu. La première planète correspond toujours au chiffre 1, la seconde au chiffre 2, etc.

Les joueurs règlent leur cadran simultanément, en cachant leur manœuvre à leur adversaire. Chaque joueur choisit la planète sur laquelle il souhaite s'engager (il s'agit généralement d'un chiffre compris entre 1 et 5, mais au fil de la partie, le nombre de planètes en jeu diminuera).

Une fois que chaque joueur a pris secrètement sa décision et réglé son cadran, les deux adversaires le révèlent simultanément. Ils engagent leur seigneur de guerre au même moment, de même que toutes les unités situées dans leur quartier général (un joueur peut très bien se retrouver avec des unités non-seigneur de guerre dans son QG en raison d'une règle ou d'un effet de carte), sur la planète choisie, en déplaçant ces cartes sur celle-ci, et en gardant bien à l'esprit que :

- les unités seigneur de guerre arrivent dans leur état actuel (redressées ou inclinées),
- et que les autres unités engagées au côté du seigneur de guerre sont inclinées quand elles arrivent (les unités déjà inclinées arrivent aussi inclinées).

Étape 2 : duels de commandement

Lors de cette étape, les joueurs résolvent un duel de commandement sur chaque planète visible. Il s'agit d'une bataille stratégique dont les enjeux sont les ressources et l'influence de chacune de ces planètes.

En commençant par la première planète, et en poursuivant dans l'ordre des planètes visibles, résolvez chaque duel de commandement selon les forces de chaque joueur sur la planète en question, comme suit :

- Si un seul joueur a un **seigneur de guerre redressé** sur la planète, il gagne automatiquement le duel de commandement de cette planète.
- Si chaque joueur a un seigneur de guerre redressé sur la planète, ou si aucun n'en a, le joueur qui a le plus d'icônes de commandement sur des **unités redressées** sur la planète remporte le duel de commandement. En cas d'égalité, il n'y a ni gagnant ni perdant.



Quand un joueur remporte un duel de commandement, il gagne le droit de prendre les ressources bonus et les cartes bonus, l'un ou l'autre bonus, ou rien s'il le souhaite.



Cartes bonus : piochez le nombre de cartes indiqué.

Ressources bonus : ajoutez le nombre de ressources indiqué à votre réserve personnelle.



Déroulement d'un duel de commandement

Exemple 1 (ci-dessous) : quand aucun seigneur de guerre n'est présent, comparez simplement les icônes de commandement des unités redressées sur la planète. Thomas remporte ce duel, car son Land Raider a plus d'icônes de commandement (3) que la somme du Nob Goff (0) et du Frimeur de Nazdreg (1). Vous remarquerez que le Scout de la 10^e compagnie ne compte pas, car il est incliné.

Exemple 2 (ci-dessous) : quand un seul seigneur de guerre redressé est présent, il gagne automatiquement le duel. Thomas remporte ce duel de commandement, car il contrôle le Capitaine Cato Sicarius, le seul seigneur de guerre redressé présent.

Si les deux seigneurs de guerre étaient présents et redressés, ils s'annuleraient et il faudrait alors compter les icônes de commandement des unités redressées sur la planète.

Thomas



Christophe

Thomas



Christophe

Phase 3 : combat

La phase de combat représente les affrontements des armées sur le champ de bataille. C'est l'aspect le plus tactique du jeu, et la phase au cours de laquelle les joueurs engagent directement le combat contre les forces adverses pour prendre l'ascendant.

Durant cette phase, une bataille se déroule :

- ☠ sur la première planète
- ☠ **et** sur chaque planète (après la première) sur laquelle au moins un seigneur de guerre est présent.

On règle d'abord la bataille de la première planète, puis on continue dans l'ordre des planètes. On ne livre pas bataille sur une planète qui ne remplit pas au moins l'une des deux conditions énoncées ci-dessus.

Lors d'une bataille, les joueurs utilisent leurs unités présentes sur la planète pour attaquer les unités adverses situées sur la même planète. L'objectif est de n'être plus que le seul joueur disposant encore d'unités sur la planète où la bataille est menée.

Livrer bataille

Au cours d'une bataille, un joueur a l'initiative si son seigneur de guerre est présent sur la planète au début des hostilités. Si les deux seigneurs de guerre sont présents (ou qu'aucun d'eux n'est présent) au début de la bataille, c'est le joueur qui possède le jeton d'initiative qui a l'initiative pour la bataille. (Gardez en tête que le *jeton d'initiative* ne change pas de mains quand un joueur a l'initiative en raison de la présence de son seigneur de guerre.)

Une bataille se déroule en plusieurs rounds de combat successifs.

Au début du premier round de combat (mais pas lors des rounds suivants d'une même bataille), on procède à une escarmouche à distance. En commençant par le joueur qui a l'initiative, puis en poursuivant à tour de rôle, un joueur :

- ☠ attaque en se servant d'une unité redressée ayant le mot-clé À distance (cf. « Effectuer une attaque », page 10),
- ☠ **ou** passe s'il ne peut pas attaquer avec une unité À distance.

Quand un joueur passe, son adversaire continue de porter des attaques à distance jusqu'à ce qu'il soit obligé de passer lui aussi. Dès que les deux joueurs ont passé, l'escarmouche à distance prend fin et le round de combat continue.

Pour le reste de ce round de combat, et pour tous les autres rounds de combat de cette bataille, en commençant par le joueur qui a l'initiative, puis en poursuivant à tour de rôle, un joueur :

- ☠ attaque en se servant d'une unité redressée,
- ☠ **ou** passe s'il ne peut pas attaquer.

Quand un joueur passe, son adversaire continue de porter des attaques jusqu'à ce qu'il soit obligé de passer lui aussi. Dès que les deux joueurs ont passé, le round de combat prend fin.

Quand un round de combat est terminé (en règle générale, quand toutes les unités de la planète sont inclinées), toutes les unités de cette planète se redressent simultanément. Chaque joueur (en commençant par celui qui a l'initiative pour la bataille) a la possibilité de replier les unités de son choix en les mettant dans son quartier général. Ensuite, un nouveau round de combat débute.

Chaque occasion d'attaquer ou de passer lors d'une bataille est le **tour de combat** d'un joueur.

Si c'est le tour de combat d'un joueur et que son adversaire n'a pas d'unités sur la planète sur laquelle se déroule la bataille, cette dernière prend fin, et le joueur qui dispose encore d'unités en sort vainqueur (cf. page 11). Si aucun joueur n'a plus d'unités sur la planète, c'est l'impasse, il n'y a ni vainqueur ni vaincu.



Effectuer une attaque

Pour attaquer, procédez comme suit :

- 1) **Déclarer l'attaquant.** Le joueur attaquant choisit une unité redressée qu'il contrôle sur la planète et l'incline pour attaquer. Ce geste fait de l'unité en question l'attaquant.
- 2) **Déclarer le défenseur.** Le joueur attaquant choisit une unité ennemie sur la planète qui va être la cible de son attaque. Ce geste fait de l'unité en question le défenseur.
- 3) **Résoudre l'attaque.** Infligez au défenseur des dégâts égaux à la valeur d'attaque (ATT) de l'attaquant.



L'ATT et les PV d'une unité apparaissent aux endroits indiqués de la carte ci-dessus. L'ATT est un chiffre blanc sur fond gris, et les PV, un chiffre noir sur fond blanc.

Infliger des dégâts

Pour infliger des dégâts (par l'intermédiaire d'une attaque ou d'une capacité de carte), procédez comme suit :

- 1) **Assigner les dégâts.** Posez un nombre de jetons de dégâts égal à la quantité de dégâts infligés près de chaque unité endommagée.
- 2) **Boucliers.** Le contrôleur de chaque unité qui s'est vu assigner des dégâts a la possibilité d'utiliser 1 carte boucliers par unité (cf. ci-dessous) pour prévenir tout ou partie des dégâts assignés à cette unité.
- 3) **Subir les dégâts.** Les dégâts assignés qui n'ont pas été prévenus ou réassignés sont maintenant posés sur chaque unité, à concurrence de leurs points de vie restants. Les dégâts en trop sont ignorés. Si aucun dégât n'est subi à cette étape, alors aucun dégât n'a été infligé.

Boucliers

Quand une unité est attaquée ou subit les dégâts d'un effet, son contrôleur peut défausser une carte de sa main ayant des icônes de boucliers imprimées, afin de prévenir une quantité de dégâts pouvant aller jusqu'au nombre d'icônes de boucliers de la carte défaussée. Une carte utilisée de la sorte est une « carte boucliers ». Chaque fois qu'une unité se voit infliger des dégâts, on ne peut utiliser que 1 carte boucliers. Les icônes de boucliers apparaissent ainsi :



Unités endommagées

Si une unité d'armée subit une quantité de dégâts égale ou supérieure à ses points de vie, elle est détruite et ajoutée à la pile de défausse de son propriétaire.

Si une unité jeton subit une quantité de dégâts égale ou supérieure à ses points de vie, elle est détruite et renvoyée dans la réserve générale.

Si un seigneur de guerre sauf subit une quantité de dégâts égale ou supérieure à ses points de vie, il est vaincu et regagne son quartier général, En sang et incliné. Tous les jetons de dégâts qui figuraient du côté sauf sont alors retirés. Un seigneur de guerre En sang conserve ses attachements. **Si un seigneur de guerre En sang subit une quantité de dégâts égale ou supérieure à ses points de vie, il est vaincu et son propriétaire perd aussitôt la partie.**

Gagner une bataille

Quand un joueur gagne une bataille sur une planète, il peut commencer par résoudre la capacité de bataille de cette planète s'il le souhaite.

Quand un joueur gagne une bataille **sur la première planète**, il gagne aussi cette planète, qu'il ajoute à sa zone de victoire. Ses unités survivantes situées sur cette planète regagnent alors son quartier général, dans l'état (redressées ou inclinées) où elles se trouvaient à la fin de la bataille. Le jeton de première planète est posé sur l'espace qui vient d'être libéré par la planète, et ne passe donc pas encore à la planète suivante.

Les joueurs sont invités à installer leur zone de victoire derrière leurs piles de défausse, à l'écart de la zone de jeu générale. **N'oubliez pas : un joueur gagne la partie aussitôt qu'il possède 3 planètes partageant un même type dans sa zone de victoire.**

Si la bataille de la première planète se termine sans qu'aucun joueur n'y possède encore une unité, nul ne la gagne et elle est retirée du jeu.

Quand un joueur remporte une bataille sur n'importe quelle autre planète, son seigneur de guerre (s'il était engagé sur cette planète) regagne son quartier général, dans l'état (redressé ou incliné) où il se trouvait à la fin de la bataille. La planète reste en jeu, et les autres unités survivantes y demeurent, elles aussi dans l'état où elles se trouvaient.

Conseil stratégique : il est difficile de gagner toutes les batailles, et vous n'avez besoin que de trois planètes partageant un même type pour gagner. Plutôt que de disperser vos forces sur un trop grand nombre de fronts, identifiez les planètes adaptées à votre stratégie et concentrez-vous sur ces batailles. N'oubliez pas cependant que votre adversaire va chercher lui aussi à remporter la victoire, alors veillez à lui mettre des bâtons dans les roues pour l'empêcher de prendre les planètes qui lui sont importantes. Et rappelez-vous que si votre campagne tourne au fiasco et que tout espoir semble perdu, vous pourrez toujours renverser la situation en allant vaincre le seigneur de guerre ennemi.

Repli du seigneur de guerre

À chaque fois qu'il est en mesure d'être incliné pour attaquer, le seigneur de guerre d'un joueur peut être incliné pour se replier. Quand un joueur a recours à cette option, il incline son seigneur de guerre et annonce qu'il se replie au lieu d'attaquer, puis le pose dans son QG, incliné. Cela mettant fin au tour de combat du joueur, c'est ensuite à l'autre joueur d'entreprendre son tour de combat. Seuls les seigneurs de guerre peuvent se replier de la sorte.

Conseil stratégique : quand un seigneur de guerre est *En sang*, il perd une grande partie de son utilité, et quand un seigneur de guerre *En sang* est vaincu, son contrôleur perd la partie. Quand vous avez le sentiment qu'une bataille impliquant votre seigneur de guerre tourne mal, mieux vaut battre en retraite pour qu'il puisse reprendre la lutte plus tard, sous des auspices plus favorables.





Exemple de bataille



1^{er} round de combat

- 1) Thomas (qui joue les Space Marines) a l'initiative pour cette bataille. Aucune unité À distance n'est présente, aussi incline-t-il sa *Recrue impatiente* pour attaquer le *Nob Goff*, lui infligeant 2 dégâts.
- 2) Christophe (qui joue les Orks) a maintenant un tour pour attaquer. Il incline le *Nob Goff* pour attaquer le *Techmarine Iron Hands*, lui infligeant 6 dégâts. C'est suffisant pour détruire la carte.

Toutes les unités mêlées à la bataille sont maintenant inclinées, et le round de combat prend fin. Chaque unité de la planète est redressée, chaque joueur refuse la possibilité qui lui est donnée de se replier, puis un nouveau round débute.

2^e round de combat

- 3) Comme il a l'initiative, Thomas effectue la première attaque. Il incline la *Recrue impatiente* pour attaquer le *Nob Goff*, lui infligeant 2 dégâts. Christophe défausse *Attaque de snotlings* de sa main en tant que carte boucliers pour prévenir 1 de ces dégâts (car la carte a 1 icône de boucliers).
- 4) C'est à nouveau au tour de Christophe d'attaquer. Il incline le *Nob Goff* pour attaquer la *Recrue impatiente*, lui infligeant 6 dégâts. C'est suffisant pour détruire la carte.

Toutes les unités de la bataille sont maintenant inclinées et le round de combat prend fin. Chacune des unités est redressée, chaque joueur écarte la possibilité de se replier, puis un nouveau round débute. Thomas n'a plus d'unités et ne peut pas attaquer. C'est au tour de Christophe d'attaquer, mais il n'y a aucune unité face à lui, aussi gagne-t-il la bataille. Il peut maintenant déclencher la capacité de la planète, et si la bataille se déroulait sur la première planète, il l'ajoute à sa zone de victoire.



Phase 4 : quartier général

La phase de quartier général permet aux seigneurs de guerre de rallier leurs forces, de se réapprovisionner en ressources essentielles et de faire le point sur le conflit. Elle offre un peu de répit aux armées épuisées, qui ne tarderont pas à reprendre la campagne.

Cette phase se déroule comme suit :

- 1) Posez le jeton de première planète sur la planète visible la plus à gauche (du point de vue du joueur **qui a commencé la partie** avec le jeton d'initiative). Elle devient la nouvelle première planète.
- 2) Révélez la planète cachée la plus à gauche (du point de vue du joueur qui a commencé la partie avec le jeton d'initiative), s'il en reste.
- 3) Chaque joueur doit piocher 2 cartes.
- 4) Chaque joueur doit prendre 4 ressources dans la réserve générale.
- 5) Chaque joueur redresse toutes les cartes inclinées qu'il contrôle.
- 6) Passez le jeton d'initiative à l'autre joueur.

Poursuivez la partie à la phase de déploiement du round de jeu suivant.



Et après ?

Les bases de *Warhammer 40,000: Conquest* n'ont désormais plus de secret pour vous. Ce qui ne vous empêchera peut-être pas de vouloir jeter un œil à l'exemple de round de jeu de la page suivante. Après avoir fait quelques parties d'entraînement, essayez d'autres factions du jeu. Rappelez-vous que chaque deck de départ peut être créé en utilisant toutes les cartes d'une faction donnée et 1 exemplaire de chaque carte neutre (numérotées 169 à 174) de la boîte de base.

Après quelques parties d'entraînement de plus, vous commencerez à avoir une idée plus précise des decks de départ et serez prêt à vous attaquer au processus de « deckbuilding », si gratifiant, qui vous permettra de personnaliser et de créer des decks originaux. Les règles complètes de deckbuilding apparaissent à la fin de ce guide.

Enfin, le *Livret de référence* aborde le jeu dans ses moindres détails. Les joueurs qui voudront en apprendre un peu plus sont invités à le lire du début à la fin.



Exemple de round de jeu



Cet exemple détaille le premier round d'une partie. Thomas (qui joue les Space Marines) remporte l'initiative. La planète située tout à sa gauche est retournée et devient la première planète, puis les quatre planètes suivantes sont dévoilées à leur tour. Les deux dernières planètes, elles, restent cachées.

Durant la phase de déploiement, Thomas déploie un *Techmarine Iron Hands* sur la planète 1. Christophe (qui joue les Orks) déploie un *Nob Goff* sur la planète 1. Puis Thomas déploie une *Recrue impatiente* sur la planète 1. Après quoi, les deux joueurs passent, mettant fin à la phase de déploiement.

A) Lors de la phase de commandement, Christophe engage son seigneur de guerre sur la planète 3, puis Thomas engage le sien sur la planète 5. Les duels de commandement sont résolus dans l'ordre, en commençant par la planète 1. Thomas le remporte ; il gagne 1 ressource et pioche 1 carte. Christophe gagne celui de la planète 3 et pioche 2 cartes. Enfin, Thomas remporte celui de la planète 5 ; il gagne 1 ressource et pioche 1 carte.

B) Au cours de la phase de combat, des batailles sont livrées sur la planète 1 (la première planète), la planète 3 et la planète 5 (parce qu'un seigneur de guerre est présent sur ces deux-là). La bataille de la planète 1 se déroule telle qu'elle est décrite page 12.

Christophe remporte la bataille. Normalement, son unité survivante devrait regagner son QG, mais Christophe déclenche la capacité de bataille de la planète et déplace son *Nob Goff* sur la planète 2. Comme il a gagné la bataille, il prend la planète et la pose dans sa zone de victoire. À ce moment-là, le jeton de première planète n'est plus sur aucune planète de la rangée ; il n'y a plus de première planète.

Une bataille est ensuite livrée sur la planète 3. Christophe la remporte car Thomas n'y a aucune unité. Christophe déclenche la capacité de bataille de la planète 3 et défausse 1 carte au hasard de la main de Thomas.

Après quoi, on passe à la bataille de la planète 5, remportée par Thomas puisque Christophe n'y a aucune unité présente. Thomas déclenche la capacité de bataille de la planète 5, qui lui permet de déclencher la capacité de bataille de n'importe quelle autre planète. Il choisit la planète 3 et défausse 1 carte au hasard de la main de Christophe.

C) Lors de la phase de quartier général, le jeton de première planète est posé sur l'actuelle planète 2. La planète adjacente à la planète 5 est retournée de manière à être visible. Christophe et Thomas piochent tous les deux 2 cartes et collectent 4 ressources. Ils redressent toutes leurs cartes inclinées et le jeton d'initiative passe à Christophe. Un nouveau round peut maintenant débuter.

IV : PERSONNALISATION DES DECKS

La boîte de base de **Warhammer 40,000: Conquest** a été conçue de sorte que 2 joueurs puissent jouer à de multiples reprises sans avoir l'impression de répéter éternellement les mêmes parties. Les decks de départ recommandés vous procureront donc de nombreuses heures de jeu.

Mais lorsque les joueurs auront fait le tour des decks de départ, ils voudront sans doute découvrir le jeu sous un autre angle et seront amenés à créer leurs propres decks. Les règles de deckbuilding (ou *personnalisation de decks*) sont détaillées ci-dessous.

Pourquoi créer un deck personnalisé ?

Le deckbuilding permet aux joueurs de personnaliser leur deck pour opposer des stratégies et idées originales à leurs adversaires, et notamment d'aborder le jeu sous un nouveau jour. Au lieu d'adapter sa stratégie à un deck de départ, on crée un deck sur mesure. Les decks personnalisés offrent de nouvelles perspectives et permettent de jouer des parties dans lesquelles les joueurs se sentent plus investis. Quand un joueur crée son propre deck, il ne se contente pas de participer au jeu, il le façonne activement.

Règles de personnalisation des decks

Pour personnaliser un deck **Warhammer 40,000: Conquest**, il faut commencer par choisir un seigneur de guerre. Une fois ce choix effectué, les 8 cartes distinctives qui appartiennent à l'escouade distinctive de ce seigneur de guerre deviennent automatiquement les 8 premières cartes ajoutées à ce deck. Chaque escouade distinctive est identifiable à son numéro d'escouade distinctive unique (voir illustration ci-contre), partagé par son seigneur de guerre.

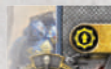


Après avoir choisi un seigneur de guerre, un joueur peut ajouter à son deck n'importe quelle carte de soutien, d'événement, d'attachement ou unité d'armée non distinctive qui appartient à la faction de son seigneur de guerre et/ou qui est neutre.

En outre, il peut ajouter n'importe quelle carte unité d'armée, de soutien, d'événement ou d'attachement d'une (et une seule) de ses deux factions voisines sur la roue des alignements (cf. page 16), tant que ces cartes n'ont pas de symbole distinctif ou loyaliste. (Cela veut dire que les cartes loyalistes ne peuvent être utilisées dans un deck que si elles appartiennent à la faction de son seigneur de guerre.)

En choisissant d'ajouter des cartes d'une faction voisine dans son deck, le joueur se prive des cartes de l'autre faction voisine, aussi faut-il choisir son allié avec soin !

Le statut d'une carte, qu'elle soit distinctive ou loyaliste, est indiqué par le symbole qui apparaît en haut à droite de sa fenêtre de texte.



Carte distinctive



Carte loyaliste

Jusqu'à 3 exemplaires de chaque carte non distinctive de même titre peuvent être inclus à un deck. En revanche, il n'est pas possible d'y ajouter d'autres seigneurs de guerre. Aucune carte distinctive autre que les 8 cartes de l'escouade distinctive du seigneur de guerre ne peut être choisie. Rajouter des exemplaires de cartes-clés est un excellent moyen de créer des decks plus fiables et puissants. Si la boîte de base ne propose que 1 ou 2 exemplaires de la plupart des cartes, rien ne vous empêche de vous servir d'autres boîtes de base ou extensions pour créer votre deck.

Un deck doit comporter un minimum de 50 cartes (en plus du seigneur de guerre), en incluant les 8 cartes distinctives de l'escouade distinctive du seigneur de guerre. Il n'y a pas de limite maximale au nombre de cartes qui peut être ajouté à un deck. Cependant, les decks de petite taille tournent mieux et sont généralement plus fiables en tournoi.

Checklist du deckbuilding

Quand il crée un deck de tournoi, un joueur commence par choisir un seigneur de guerre. Puis son deck inclut :

- ☠ Les 8 cartes de l'escouade distinctive du seigneur de guerre choisi (obligatoire).
- ☠ Jusqu'à 3 exemplaires de chaque carte non distinctive de la faction du seigneur de guerre.
- ☠ Jusqu'à 3 exemplaires de chaque carte non distinctive et non loyaliste d'une (et une seule) faction voisine sur la roue des alignements.
- ☠ Jusqu'à 3 exemplaires de chaque carte neutre.
- ☠ Un minimum de 50 cartes au total, en plus du seigneur de guerre.

ROUE DES ALIGNEMENTS

Ce schéma représente les alliances possibles à *Warhammer 40,000: Conquest*. Un joueur peut utiliser des cartes d'une faction voisine (c'est-à-dire reliée par un trait) à la faction de son seigneur de guerre lors de la création de son deck, sous réserve que les cartes choisies ne possèdent pas un symbole distinctif ou loyaliste.

Les Nécrons et les Tyranides seront présentés dans les extensions Deluxe à venir. Les Nécrons, avec leurs sombres pouvoirs de possession, sont capables d'utiliser des unités non loyalistes et non distinctives des sept factions de base de la roue. Les Tyranides, eux, représentent une menace étrangère qui n'est alignée à personne, et ils cherchent à dévorer tout ce qu'ils trouvent sur leur chemin.

