





# Northern Defenders

## CAMPAGNE 40K LA CHUTE DE TERSION SECUNDUS

### HISTORIQUE

**T**ersion Secundus est un monde ruche situé près du Maelstorm, dans le système de Sessec. Sa population constituée de 17 milliards d'âmes constituent pour l'empire une ressource vitale pour l'effort de guerre dans ce secteur. Depuis sa redécouverte lors de la grande croisade, celle-ci a fournie, hommes, matériel, munitions et véhicule afin d'écraser les ennemis de l'empereur et de défendre le droit d'existence de l'humanité.

Grandement ravagé pendant la rébellion du traître Horus, le monde de Tersion c'est toutefois relevé pour redevenir un monde clé de ce secteur. Sa prospérité a été ininterrompue pendant près de 10 000 ans, permettant aux armées et navires de guerre de l'empire de repousser les attaques pirates provenant du Maelstorm. Ce monde devait toutefois être mis à rude épreuve une deuxième fois lors de la guerre de Badab, alors que le traître Lufgh Huron et les Astral Claws mettaient à feu le secteur entier.

Sans mettre le monde de Tersion à genou, 11 ans de conflits et les attaques répétées des Astral Claws ont toutefois détruits de nombreuses usines et saccagées les villes ruches qui s'y trouvent. Aussitôt la poussière du conflit retombée, la reconstruction a débutée. Il y a cinq ans, alors que des travaux avaient cours dans les profondeurs de la ville ruche de Tarsénia, les ruines d'anciens bâtiments impériaux datant de l'époque de la grande croisade ont été mises au jour. Côté de ces ruines, les vestiges de bâtiments Xenos, possiblement Eldar ont été découverts. L'Adeptus Mécanicus de Mars a aussitôt envoyé des équipes sur Tersion afin d'étudier ces vestiges et de découvrir leurs secrets.

Nous sommes en 999.M41 et voilà qu'à nouveau la guerre arrive aux portes de Tersion Secundus. Huron, le tyran de Badab est à nouveau sorti de sa tanière pour mettre à feu le système de Sessec. Les garnisons impériales prennent position afin de défendre Tersion Secundus de cette nouvelle invasion. Huron n'est pas le seul à s'intéresser à Tersion Secundus. Des navires de la flotte de défense ont rapportés avoir aperçus des vaisseaux Eldars, et d'autres inconnus. Un appel a été lancé pour obtenir de l'aide avant que les chacals s'attaquent à Tersion. Répondrez-vous à cet appel de détresse ou vous joindrez vous aux chacals afin de mettre à sac Tersion Secundus.



# Northern Defenders

## RÈGLE

Il s'agit ici de la première campagne de 40k du groupe Northern Defenders. Vous aurez la chance de prendre part à un conflit narratif, soit en tant que défenseur de Tersions Secundus ou en tant qu'envahisseur. Chaque participant sera intégré à une équipe. Bien qu'il y ait les défenseurs de Tersion et les envahisseurs, chaque équipe a des buts qui lui sont propres, un objectif qu'elle tentera d'accomplir au détriment des autres. Chaque participant peut également signaler s'il désire rejoindre le camp des défenseurs de Tersion Secundus ou des envahisseurs. Chaque camp sera formé de plusieurs équipes. Le nombre d'équipe et le nombre de joueur par équipe sera déterminé en fonction du nombre d'inscription.

Les parties se joueront de la façon standard, en déterminant au hasard le déploiement et la mission, à moins d'indications contraires dans le scénario. Le scénario contiendra en plus un objectif spécifique à la campagne pour votre équipe.

À moins d'indications spécifiques dans le scénario, les joueurs sont libres de choisir entre eux le nombre de points des armées pour la partie.

Chaque joueur doit communiquer quelle armée il dirigera pour la durée de la campagne. Chaque armée doit avoir un Général, choisi dans la section HQ de son codex. Il peut s'agir d'un personnage unique tel Huron ou encore Eldrad. Il peut également s'agir d'un leader générique tel un Chaos Lord, un Maître de Chapitre, un Hyve Tyrant, un Autarch, etc. La configuration de l'armée peut varier de mission en mission mais elle devra toujours être dirigée par votre Général, à moins d'indication contraire lors d'un scénario ou suite à un scénario.

Si votre général n'est pas un personnage unique, celui-ci devra être nommé. De plus, afin d'encourager la création de généraux, les joueurs pourront ajouter une habilité dans la liste suivante gratuitement s'ils choisissent un HQ qui n'est pas un personnage unique.

+1 WS/+1 BS/+1 STR/+1 T/+1 wound/+ 1 init /+1 ATT

### **Psyker seulement**

Utilisation de + 1 pouvoir psychique par tour

## FORMATION DES CAMPS ET DES ÉQUIPES

Tel que stipulé dans l'introduction, la campagne pour Tersion Secundus est formée de deux camps, les envahisseurs et les défenseurs. Lors de votre inscription, vous devez



# Northern Defenders

mentionner à quel camp vous désirez appartenir. Dans le cas ou trop de joueurs voudraient faire parti d'un camp, les places seront attribuées d'abord et avant tout aux premiers inscrits.

Une fois attribué à un camp (défenseur ou attaquant), le joueur sera placé dans une équipe. Le nombre d'équipe par camp variera selon le nombre d'inscription. Chaque équipe aura des objectifs au cours de la campagne, celle qui accumulera le plus de points sera proclamée la grande gagnante au sein de son camp, ayant amassé le plus de gloire pendant cette campagne. Chaque équipe travaillera donc à écraser le camp adverse, mais tentera de s'élever au dessus de ses alliés.

## POINTAGE

Pour chaque partie jouée, chaque joueur accumulera un pointage individuel, un pointage pour son équipe et un pointage pour son camp, servant à déterminer les classements. Le pointage se réparti comme suit :

### Individuel :

Victoire	2 points
Nulle	1 point
Défaite	0 point

### Équipe :

Atteinte de l'objectif	1 point
Échec	0 point

### Camp :

Atteinte de l'objectif	1 point
Échec	0 point

## DÉROULEMENT DE LA CAMPAGNE

La campagne pour le contrôle de Tersion Secundus se déroulera sur une période de 8 semaines à compté du 16 mai 2011. À chaque semaine, les joueurs recevront un scénario qui les opposera à un joueur adverse. Si un joueur ne peut pas jouer son scénario, il peut le confier à un autre membre de son équipe. Les résultats devront être remis au plus tard le dimanche à 18h. Les nouveaux scénarios seront transmis les lundis au plus tard à 21h.



# Northern Defenders

## INSCRIPTIONS

Les inscriptions pour la campagne se termineront le 28 février 2011, passé cette date nous ne prendrons plus d'inscription. Vous devez communiquer les informations suivantes lors de votre inscription :

Nom

Adresse courriel

Choix de camp : défenseur ou attaquant

Armée joué pour la durée de la campagne

Nom de votre Général avec le cas échéant le bonus qui lui est attribué ainsi qu'un petit historique de sa vie.

## COÛTS

Le coût d'inscription est de 10\$. Le tout sera remis en prix à la fin de la campagne.

## VAINQUEUR DE LA CAMPAGNE

Le camp vainqueur sera celui qui aura accumulé le plus de point pendant la campagne. Un prix sera tiré au sort parmi tous les joueurs de ce camp.

Un prix sera tiré au sort parmi tous les participants à la campagne.

En cas d'égalité entre les deux camps, un prix sera tiré au sort parmi les joueurs de chaque camp au lieu d'un prix parmi le camp vainqueur et un prix au hasard parmi l'ensemble des joueurs.

Pour chaque camp, l'équipe qui aura accumulé le plus de point sera proclamée gagnante. Un prix sera tiré parmi les joueurs de chaque équipe en tête du classement pour son camp.

En cas d'égalité entre plusieurs équipes au sein d'un même camp, le prix sera tiré au hasard parmi les joueurs de ces équipes.

Un prix sera décerné au joueur ayant accumulé le plus de point individuel pendant la campagne.



# Northern Defenders

Un joueur ne pourra recevoir plus d'un seul prix, afin bien sur d'en faire profiter le plus de gens possible.