

Avant la partie, Déploiement & Mise en place

Avant la partie

1ère étape: Avant de jeter n'importe quel dé, les deux joueurs choisissent leurs traits de seigneur de guerre, pouvoirs psychiques, dépensent leurs points de commandement de pré-déploiement et de toute reliques supplémentaires. Tout ceci devra être écrit avant la partie de manière claire pour référence pendant la partie.
2ème étape: Les joueurs révèlent ce qu'ils ont choisis en 1ère etape de manière simultanée.

Carte de déploiement & Objectifs

1ère étape: Les joueurs tirent au dé.

2ème étape: Le gagnant détermine aléatoirement le type de déploiement de la carte selon les pages 216-217 du livre de règles Warhammer 40K, et choisis sa zone de déploiement.

3ème étape: Les joueurs placent alors les objectifs en suivant la méthode décrite dans chaque scénario. Les instructions pour placer les objectifs sont les suivantes :

> **A:** Tous les objectifs sont considérés comme étant au sol, et ne peuvent être mis dans des bâtiments fermés.
> **B:** Les distances sont mesurées vers et depuis les figurines jusqu'au point le plus proche du marqueur d'objectif lors de la détermination des figurines qui sont à portée pour contrôler un objectif.

4ème étape: Chaque joueur choisit **3** des Objectifs secondaires de mission énumérés ci-dessous. Un joueur ne peut choisir chaque mission secondaire qu'une seule fois. Tous ces objectifs secondaires de missions sont dévoilés simultanément.

5ème étape: Le joueur qui a perdu le 1er lancer de dé à l'étape 1 déploie la première unité. Le déploiement se déroule normalement par la suite.

Déterminer le 1er tour

1ère étape: Les joueurs tirent au dé.

> **A:** Le joueur qui a fini de se déployer en premier gagne +1 à son jet de dé pour déterminer qui commence la partie.

2ème étape: Le gagnant peut choisir de commencer en 1er ou en deuxième.

3ème étape: Le joueur qui commence deuxième peut tenter de lancer un dé pour prendre l'initiative.

Score de Mission: primaire & secondaires

Mission primaire: Fin de tour du joueur actif

Chaque joueur marque des points à la fin de son tour de joueur.

1. Avez-vous un ou plusieurs objectifs?
    a. 1 point
2. Une unité ennemie a-t-elle été détruite pendant votre tour de joueur?
    a. 1 point

Mission primaire: Fin du round de bataille

Chaque joueur marque également des points à la fin de chaque round de bataille.

1. Avez-vous plus d'objectifs que votre adversaire?
    a. 1 point
2. Est-ce que vous avez détruits plus d'unités que votre adversaire ce round de bataille?
    a. 1 point

Missions secondaires: Marqués à tout moment

Chaque joueur peut marquer jusqu'à 4 points pour chacune des missions secondaires suivantes, pour un total de 12 points entre les trois missions choisies. Ces points peuvent être marqués à tout moment, sauf indication contraire dans la description.

Chasseur de têtes: 1pt pour chaque personnage ennemi détruit.

Régicide: Choisissez une figurine ennemie qui est un **personnage.**

- Gagnez 1 point pour chaque 2 blessures infligées, cumulativement.
- Dans le cas où un **personnage** peut régénérer des blessures ou ressusciter au cours de la partie, les blessures totales qu'il perd au cours de la partie sont comptées pour cette mission.

- Si la figurine sélectionnée possède les mots-clés **personnage** et **véhicule** ou **Monstre**, vous gagnez 1 point pour chaque 4 blessures perdues.
- Si le personnage est également le seigneur de guerre de votre adversaire, gagnez 1 point supplémentaire s'il est détruit.
- Un personnage ennemi sélectionné pour Régicide ne peut pas générer de points pour l'objectif secondaire Tueur de titans

La Faucheuse: Gagnez un point pour chaque unité ennemie qui a été détruite et qui a commencé le jeu avec 10 figurines ou +. Si une unité commence le jeu avec 20 figurines ou +, vous gagnez 2 points si elle est détruite.

Reconnaissance: Avoir une unité au moins partiellement dans chaque quart de table à la fin de votre tour de joueur. Une unité ne peut compter que dans un quart de table à la fois aux fins de cette règle. 1pt par tour.

Chasseur de gros gibier: 1 point pour chaque figurine ennemie avec 10 points de vie ou plus qui est détruite.

Tueur de titans: Pour chaque 8 blessures perdues par des unités ennemies avec le mot-clé **titanesque** au total pendant la partie, gagnez 1 point.

- Une figurine choisie pour Régicide ne peut pas générer de points pour l'objectif secondaire Tueurs de Titans même si ce dernier a le mot-clé **titanesque.**

> **Exemple:** *Une figurine* ***titanesque*** *ennemie perd 4 points de vie au tour 1, et une unité* ***titanesque*** *ennemie différente perd 12 blessures au tour 2 pour un total de 16 blessures perdues au total pour les figurines Titanesques ennemies. Vous gagnez 2 points pour cet objectif.*

Derrière les lignes ennemies: 1 point si à la fin de votre tour de joueur, vous avez 2 unités ou plus au moins partiellement à moins de 12 "du bord de table arrière le plus long de votre adversaire.

Mort par mille assauts: gagnez 1 point pour chaque 3 unités ennemies détruites dans un round de bataille.

> **Exemple:** *5 unités ennemies sont détruites lors du premier round de combat, vous gagnez 1pt vers cette mission. Dans le deuxième round de combat, 7 unités ennemies sont détruites et vous gagnez 2 pts vers cet objectif.*

Old School: Gagnez 1 point pour ce qui suit:

- **Première frappe**: Une unité ennemie à été détruite pendant le premier round de bataille.
- **Tuer le seigneur de guerre:** Le seigneur de guerre ennemi est détruit.
- **Briseur de lignes:** Avoir au moins une de vos figurines dans la zone de déploiement de votre adversaire à la fin de la partie.

- **Dernière frappe**: Une unité ennemie est détruite lors du dernier round de bataille joué.

Casseur de gangs: Sélectionnez une unité ennemie composée de figurines à plusieurs points de vie. Gagnez 1 point pour ce qui suit:

- Chaque figurine ennemie dans l'unité choisie qui a été détruite et a commencé le jeu avec 5 points de vie ou plus.
- Tous les deux figurines ennemies de l'unité choisie ont été détruites et ont commencé la partie avec 3 à 4 points de vie.

Durée de la partie, Score de Table rase & de Concession

Chaque partie dure **6 rounds de bataille.** À la conclusion du jeu, le joueur avec **le score total le plus élevé** est le gagnant.

Si un joueur choisit de concéder avant que le jeu n'arrive à une conclusion naturelle, il marque automatiquement 0 point et son adversaire est marqué comme vainqueur. Au moment de la concession, le vainqueur conserve son score actuel et gagne 4 points par round de combat restant pour la mission principale, en supposant que son armée dispose de suffisamment de forces pour atteindre les objectifs de la mission. De plus, le vainqueur gagne également le nombre maximum de points de missions secondaires possibles, en supposant également que l'armée du vainqueur a la capacité d'accomplir les objectifs de la mission.

Si un joueur est table rase (un joueur qui n'a plus de figurines sur la table à la fin d'un tour de joueur), le joueur table rasé conserve ses points gagnés pendant la partie, et son adversaire gagne des points de la même façon que décrit au dessus.

Si un joueur tire un bye (victoire instantanée) en raison d'un nombre impair de joueurs, cela devrait aller au joueur avec le score total le plus bas et ce joueur reçoit une victoire et un score de 20 points.

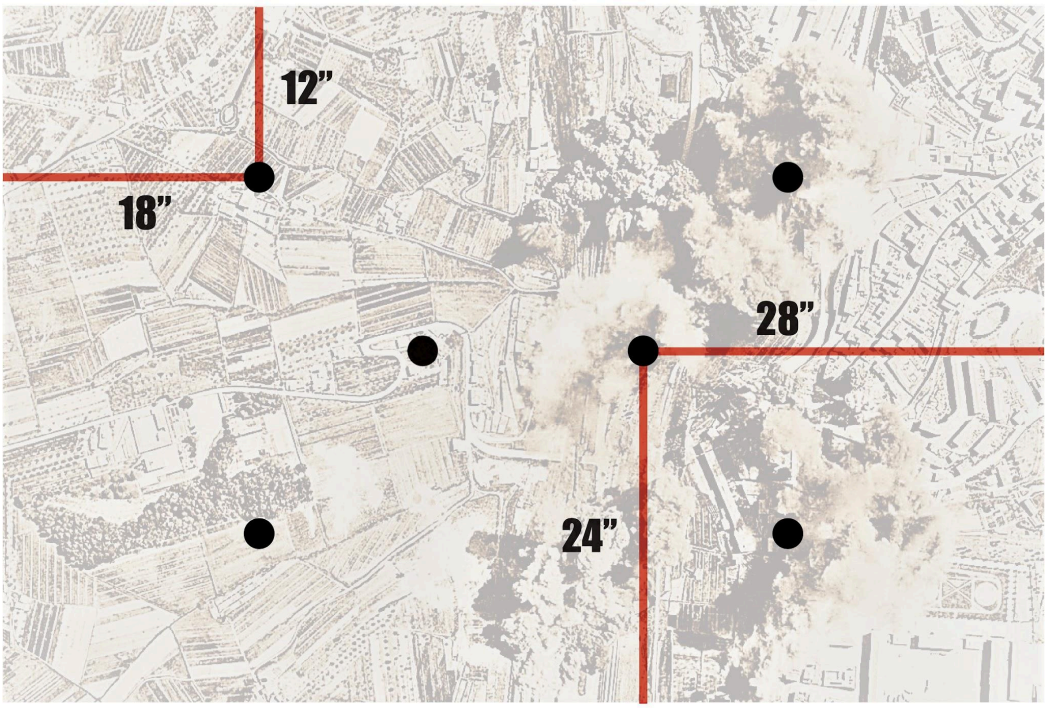
Les joueurs doivent noter que le fait de table raser son adversaire ne permet pas automatiquement de marquer le maximum de points pour la mission. La concession n'attribue pas aussi automatiquement le maximum de points au vainqueur! (Il faut encore avoir les figurines pour pouvoir le faire)

Scénarios

Scénario 1: Purger et contrôler

Déploiement: Aléatoire

6 objectifs placés comme indiqué:



Purger et contôler Point Bonus: Si un joueur détient ou conteste 5 objectifs ou plus à la fin de son tour de joueur, il marque 1 point.

Scenario 1 Score Sheet

	You			Opponent		
PRIMARY						
BATTLE ROUND 1						
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 2						
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 3						
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 4						
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 5						
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 6						
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

SECONDARY

Your Secondaries		Opponent Secondaries	
Name	1 2 3 4	Name	1 2 3 4
Name	1 2 3 4	Name	1 2 3 4
Name	1 2 3 4	Name	1 2 3 4

POINT TALLY

Yours						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42

Opponents						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42

Scénario 2: Aller droit au coeur

Déploiement: Aléatoire

3 objectifs: Chaque joueur place 1 objectif dans sa zone de déploiement à plus de 6 "d'un bord de table et 12" de tout autre objectif. 1 objectif est placé au milieu de la table.



Aller droit au coeur Point Bonus: Si un joueur contrôle l'objectif central et l'objectif de son adversaire à la fin de son tour, il marque 1 point

Scenario 2 Score Sheet

PRIMARY

BATTLE ROUND 1

	You				Opponent			
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

BATTLE ROUND 2

Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

BATTLE ROUND 3

Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

BATTLE ROUND 4

Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

BATTLE ROUND 5

Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

BATTLE ROUND 6

Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

SECONDARY

Your Secondaries					Opponent Secondaries				
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4

POINT TALLY

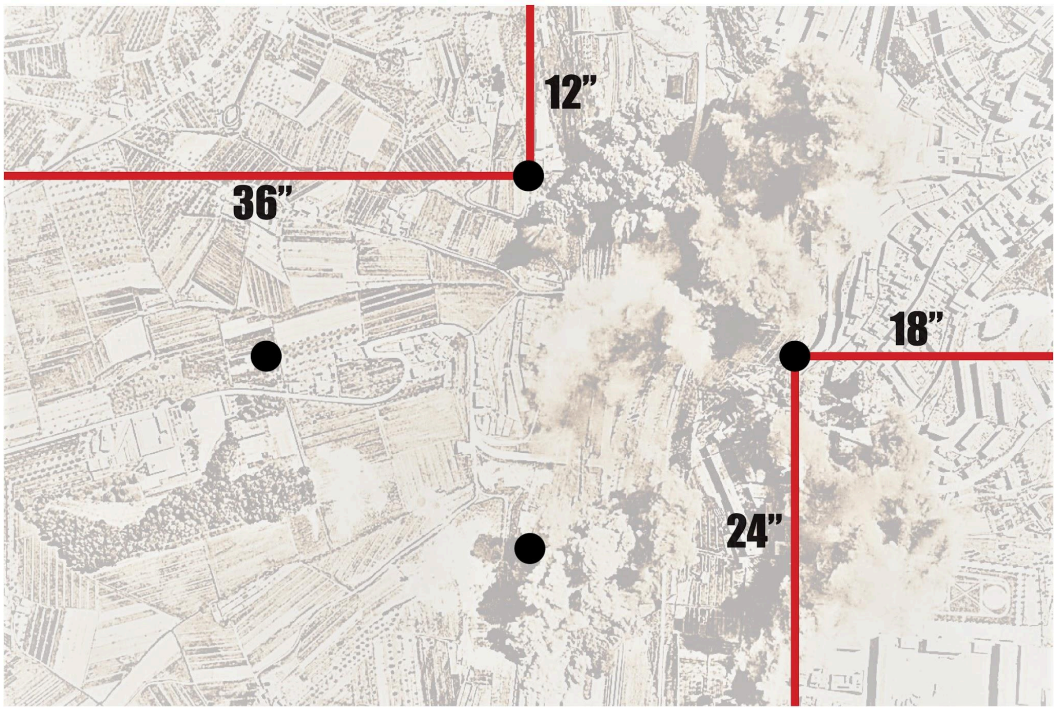
Yours						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42

Opponents						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42

Scenario 3: Contrôle du Nexus

Déploiement : Aléatoire

4 objectifs placés comme indiqué:



Contrôle du Nexus Point Bonus : Si un joueur détient les quatre objectifs à la fin de son tour de joueur, il marque 1 point.

Scenario 3 Score Sheet

PRIMARY

BATTLE ROUND 1

	You				Opponent			
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

BATTLE ROUND 2

Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

BATTLE ROUND 3

Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

BATTLE ROUND 4

Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

BATTLE ROUND 5

Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

BATTLE ROUND 6

Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

SECONDARY

Your Secondaries					Opponent Secondaries				
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4

POINT TALLY

Yours						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42

Opponents						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42

Scénario 4: Ce qui est à toi est a moi

Déploiement: Aléatoire

2 objectifs: Chaque joueur place 1 objectif Prendre et Tenir entièrement dans sa zone de déploiement, à 9 "d'un bord de la table. Les objectifs Prendre et Tenir sont contrôlés en ayant le plus d'unités à moins de 9 "de l'objectif. ***Les unités ayant la règle Objectif sécurisé ne tirent aucun avantage de la tenue des objectifs de Prendre et Tenir.***



Ce qui est a toi est a moi Point Bonus: Si un joueur contrôle à la fois les objectifs Prendre et Tenir à la fin de son tour de joueur, il marque 1 point

Scenario 4 Score Sheet

You				Opponent			
PRIMARY							
BATTLE ROUND 1							
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 2							
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 3							
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 4							
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 5							
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 6							
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

SECONDARY

Your Secondaries		Opponent Secondaries	
Name	1 2 3 4	Name	1 2 3 4
Name	1 2 3 4	Name	1 2 3 4
Name	1 2 3 4	Name	1 2 3 4

POINT TALLY

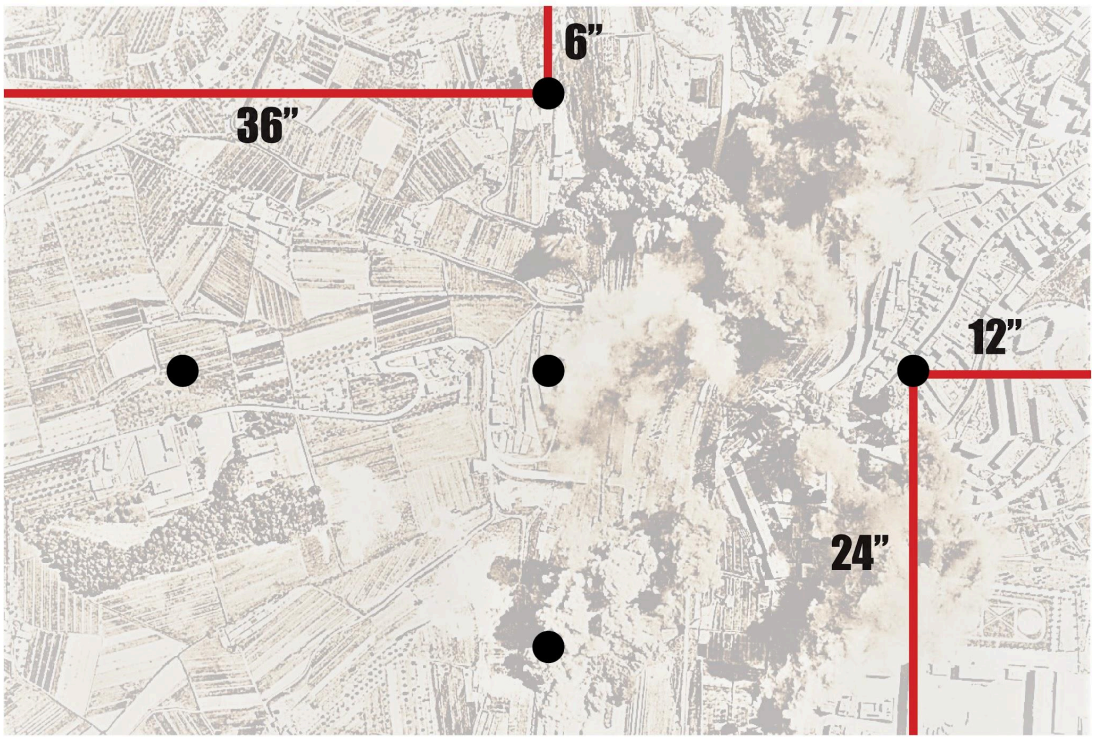
Yours						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42

Opponents						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42

Scénario 5: Creuset des Champions

Déploiement: Aléatoire

5 objectifs placés comme indiqué:



Creuset des Champions Point Bonus: Si un joueur a trois figurines avec le mot-clé de personnage à portée de trois objectifs différents à la fin de leur tour de joueur, il marque 1 point

Scenario 5 Score Sheet

PRIMARY

	You				Opponent			
BATTLE ROUND 1								
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 2								
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 3								
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 4								
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 5								
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 6								
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

SECONDARY

Your Secondaries					Opponent Secondaries				
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4

POINT TALLY

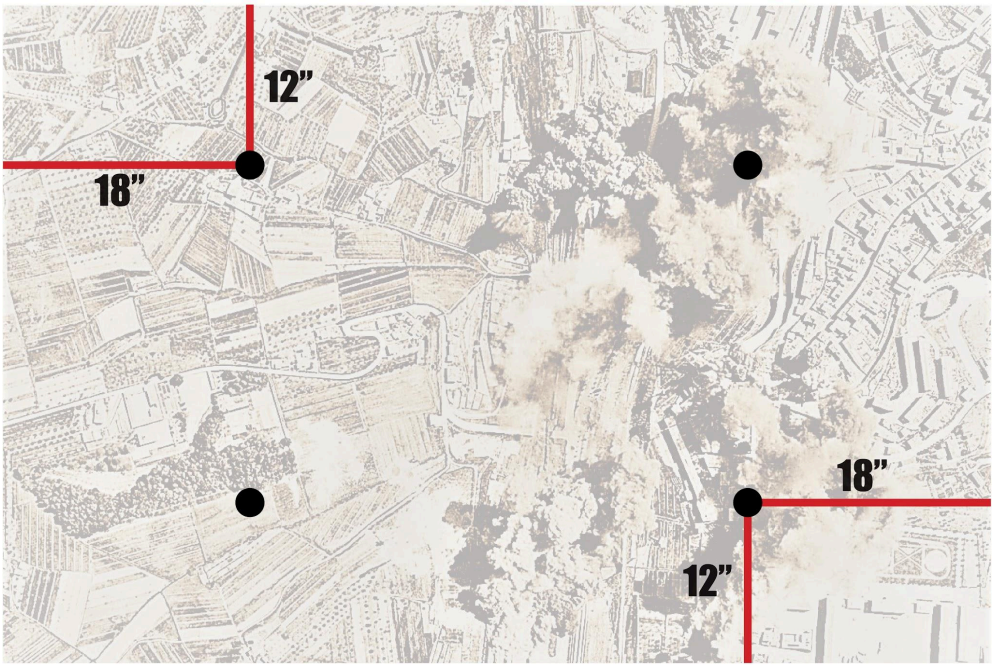
Yours						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42

Opponents						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42

Scénario 6: Précieuse Cargaison

Déploiement : Aléatoire

4 objectifs placés comme indiqué:



Cargaison Précieuse Point Bonus: Avant le début de la partie, chaque joueur choisit un objectif distinct - *son objectif prioritaire* - à défendre en commençant par le joueur qui a choisi sa zone de déploiement en premier. Après que les zones de déploiement ont été déterminées mais avant le déploiement, chaque joueur peut déplacer son *Objectif Prioritaire* dans n'importe quelle direction jusqu'à 6 "de sa position initiale tant qu'il est à plus de 6" d'un bord de table et 12 "d'un autre objectif.
Si un joueur détient l'*objectif prioritaire* de son adversaire à la fin de son tour de joueur, il marque 1 point.

Scenario 6 Score Sheet

	You				Opponent			
PRIMARY								
BATTLE ROUND 1								
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 2								
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 3								
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 4								
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 5								
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5
BATTLE ROUND 6								
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus		Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5		Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5

SECONDARY

Your Secondaries					Opponent Secondaries				
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4

POINT TALLY

Yours							Opponents						
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	36	37	38	39	40	41	42