

Warhammer 40K - V8 - Feuille de score - ETC 2018

D6	D6	Type	Objectif	VP	Quel tour ?		Joueur 1			Joueur 2		
					N'importe	VOTRE	Pioché	Réalisé	Défaussé	Pioché	Réalisé	Défaussé
1	1	Capturer & Contrôler	Sécuriser l'objectif #1 – 1 VP	1		Y						
1	2	Capturer & Contrôler	Sécuriser l'objectif #2 – 1 VP	1		Y						
1	3	Capturer & Contrôler	Sécuriser l'objectif #3 – 1 VP	1		Y						
1	4	Capturer & Contrôler	Sécuriser l'objectif #4 – 1 VP	1		Y						
1	5	Capturer & Contrôler	Sécuriser l'objectif #5 – 1 VP	1		Y						
1	6	Capturer & Contrôler	Sécuriser l'objectif #6 – 1 VP	1		Y						
2	1	Prendre et tenir	Sécuriser l'objectif #1 – 1 VP	1		Y						
2	2	Prendre et tenir	Sécuriser l'objectif #2 – 1 VP	1		Y						
2	3	Prendre et tenir	Sécuriser l'objectif #3 – 1 VP	1		Y						
2	4	Prendre et tenir	Sécuriser l'objectif #4 – 1 VP	1		Y						
2	5	Prendre et tenir	Sécuriser l'objectif #5 – 1 VP	1		Y						
2	6	Prendre et tenir	Sécuriser l'objectif #6 – 1 VP	1		Y						
3	1	Attaquer & défendre	Défendre l'objectif #1 pendant deux tours consécutifs – 2 VP	2	Y							
3	2	Attaquer & défendre	Défendre l'objectif #2 pendant deux tours consécutifs – 2 VP	2	Y							
3	3	Attaquer & défendre	Défendre l'objectif #3 pendant deux tours consécutifs – 2 VP	2	Y							
3	4	Attaquer & défendre	Défendre l'objectif #4 pendant deux tours consécutifs – 2 VP	2	Y							
3	5	Attaquer & défendre	Défendre l'objectif #5 pendant deux tours consécutifs – 2 VP	2	Y							
3	6	Attaquer & défendre	Défendre l'objectif #6 pendant deux tours consécutifs – 2 VP	2	Y							
4	1	Capturer le terrain	Marche forcée – marquez 1 VP si aucune unité de votre armée ne se trouve dans votre zone de déploiement à la fin du tour.	1		Y						
4	2	Capturer le terrain	Derrière les lignes ennemies – Marquez 1 VP si une de vos unités opérationnelles est entièrement dans la zone de déploiement de votre adversaire à la fin du tour. Marquez 2 VP si 3 de vos unités y sont.	½		Y						
4	3	Capturer le terrain	Tenez la ligne – Marquez 1 VP si au moins 3 de vos unités opérationnelles sont entièrement dans votre zone de déploiement et qu'aucune unité ennemie ne s'y trouve. Cet objectif ne peut être marqué au premier tour.	1		Y						
4	4	Capturer le terrain	Objectif Critique de Mission – Lancez un D6. Marquez 1 VP si vous contrôlez l'objectif correspondant au chiffre du dé à la fin du tour. Marquez 2 VP si l'adversaire contrôlait l'objectif au moment où il a été tiré et si c'est vous qui le contrôlez à la fin du tour.	2		Y						
4	5	Capturer le terrain	Suprémie – Marquez 2 VP si vous contrôlez au moins 3 objectifs à la fin du tour.	2		Y						
4	6	Capturer le terrain	Domination – Marquez 5 VP si vous contrôlez tous les objectifs à la fin du tour.	5		Y						
5	1	Nettoyage	Puissance de feu écrasante – Marquez 1 VP si vous avez entièrement détruit une unité ennemie en phase de tir. Marquez 2 VP si vous en avez détruit au moins 3.	½		Y						
5	2	Nettoyage	Sang et Tripes - Marquez 1 VP si vous avez entièrement détruit une unité ennemie en phase de combat. Marquez 2 VP si vous en avez détruit au moins 3.	½	Y							
5	3	Nettoyage	Pas de prisonniers - Marquez 1 VP si vous avez entièrement détruit une unité ennemie durant votre tour. Marquez 2 VP si vous en avez détruit entre 3 et 5 ou marquez 5 VP si vous en avez détruit plus de 6.	½		Y						
5	4	Nettoyage	Interdire la zone – Marquez 1 VP s'il n'y a aucune figurine ennemi dans les 6 ps du centre de la table à la fin du tour. Marquez 2 VP s'il n'y en a aucune dans les 12 ps du centre.	½		Y						
5	5	Nettoyage	Guerre psychologique – Marquez 1 VP si votre adversaire a raté un test de moral lors de votre tour. S'il en a raté 3 ou plus, marquez 2 VP à la place.	½	Y							
5	6	Nettoyage	Dompter le Warp – Marquez 1 VP si vous avez manifesté ou dissipé un pouvoir psychique durant le tour. Si vous en avez manifesté ou dissipé 3 ou plus, marquez 2 VP à la place.	½	Y							
6	1	Annihilation	Régicide – Lorsque le Seigneur de Guerre ennemi est détruit, marquez 2 VP. Réalisez cet objectif même si le Seigneur de Guerre a été tué durant un tour précédent.	2	Y							
6	2	Annihilation	Chasseur de sorciers – Marquez 1 VP si au moins 1 Psyker a été détruit durant un tour.	1	Y							
6	3	Annihilation	Nettoyer le ciel – Marquez 1 VP si au moins une unité avec le VOL a été détruite durant un tour.	1	Y							
6	4	Annihilation	Assassinat – Marquez 1 VP si au moins un Personnage ennemi a été détruit durant un tour. Marquez 2 VP si 3 personnages ou plus ont été détruits durant un tour.	½	Y							
6	5	Annihilation	Chasse au Gros – Marquez 1 VP si au moins une unité ennemie avec une caractéristique de PV de 10 ou plus a été détruite durant un tour. Si au moins une unité ennemie avec une caractéristique de PV de 20 ou plus a été détruite, marquez 2 VP à la place.	½	Y							
6	6	Annihilation	Ordre Prioritaire Recu – Générez un objectif supplémentaire. Votre Seigneur de Guerre est la seule unité à pouvoir le réaliser et si vous le faites vous marquez 3 VP + le nombre de VP indiqué par l'objectif s'il a bien été réalisé par le Seigneur de Guerre et lui seul (seule unité utilisée pour contrôler un objectif, l'unité qui enlève le dernier point de vie de la dernière figurine d'une unité, etc...) .	3+		Y						



1. Lancé de dé	Lancer un dé
2. Choix du trait de SdG	Le gagnant du lancé de dé choisit son trait de SDG. Puis son adversaire
3. Choix des pouvoirs Psy	Le gagnant du lancé de dé choisit ses pouvoirs psy. Puis son adversaire
4. Placement des objectifs	Le gagnant du lancé de dé (étape 1) place le 1er objectif. Puis alterner avec adversaire.
4. Choix zone de déploiement	Lancer un nouveau dé. Le gagnant choisit sa zone de déploiement
5. Déploiement	Celui qui n'a pas choisi sa zone place sa première unité
6. Choix du premier tour	Celui qui a terminé son déploiement en 1er a +1 au jet pour choisir qui débute
7. Initiative	L'adversaire peut prendre l'initiative sur 6+

KP	
_____	_____

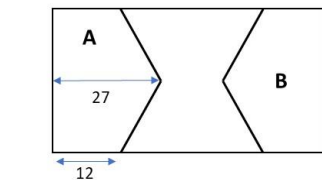
Eternal	
_____	_____

**Fin de jeu**

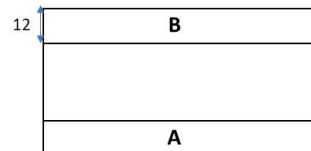
Au tour 5, sur 3+,  
continuez Au tour 6, sur  
4+, continuez Fin auto au

D6	Déploiement	Description	Décompte	Nom du Joueur 1	Nom du Joueur 2
1	Fer de lance	Eternal War : Mission de Récupération (4VP si objo dans zone déploiement ennemi / 1 VP si zone ami / 2 VP sinon / seuls les objectifs 1 à 4 comptent) Maelstrom of War : Contact Perdu (Générer 1 Maelstrom au tour 1, puis autant de Maelstrom que d'objo contrôlés, max 6; possible de dépenser 3 PC pour avoir un objo supp)	Premier Sang	_____	_____
2	Frappe d'avant-garde	Eternal War : ETC Resupply bloc (Début Round 3 : 2 objo sont annulés pour l'éternal (lancés de dé). Début Round 5 : de même. Les 2 objos restants : 4VP) Maelstrom of War : Impasse (Avoir en main 7-N, avec N le numéro du tour / Coût des Points de Commandements x2 à partir du tour 3)	Briseur de lignes	_____	_____
3	Aube de Guerre	Eternal War : Scorched Earth : A la fin de chaque tour de joueur, 1 VP par objo contrôlé. Objos dans la zone ennemi peut être détruit si contrôlé (gain 2 VP). Maelstrom of War : Escalade Tactique (Tactical Priority / Avoir autant de Maelstrom que le numéro du tour)	Tuer le Seigneur de Guerre	_____	_____
4	Recherche et destruction	Eternal War : Sécurisez et contrôlez (6 objo : 2 à 4VP ; 2 à 3VP ; 2 à 2VP ; notés secrètement par chaque joueur / Révélé après prise init) Maelstrom of War : Cleanse and control (Avoir 3 Maelstrom en main au début du tour)	Objectifs Maelstrom	_____	_____
5	Marteau et Enclume	Eternal War : 4 VP pour 1 principal / 1VP pour 1 secondaire / 2 VP pour les 4 autres / Relic vaut 5 VP si portée ou 2VP si contrôlée. Maelstrom of War : Butin de Guerre (Avoir 3 Maelstrom en main au début du tour / Maelstrom "Securiser obj" pas défaussable et réalisable par adv / +1VP pour joueur qui score le + de "securisé")	Objectifs Eternal War	_____	_____
6	Attaque Frontale	Eternal War : A la fin de votre tour de joueur, 1 VP par objo contrôlé. Piocher 1 Maelstrom supplémentaire pour chaque KP fait durant votre tour de joueur précédent et le tour adverse précédent. Maestrom : Avoir 3 Maelstrom en début de chaque tour. Défausser tous les maelstrom restants au début du tour du joueur. Possibilité de prendre 2 PC pour garder 1 maelstrom en main et piocher 3 nouveaux Maelstrom.	Total KP (max 6 de différence)	_____	_____
			Total VP	_____	_____
			Score final	_____	_____

Ecart entre les scores	Résultat de la partie
0 VP	10-10
1-2 VP	11-9
3-4 VP	12-8
5-6 VP	13-7
7-8 VP	14-6
9-10 VP	15-5
11-12 VP	16-4
13-14 VP	17-3
15-16 VP	18-2
17-18 VP	19-1
19+ VP	20-0



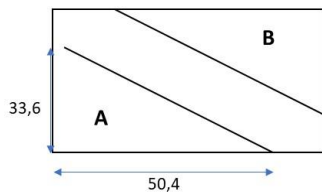
**1**



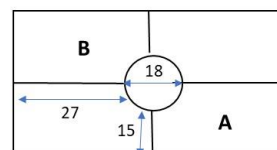
**3**



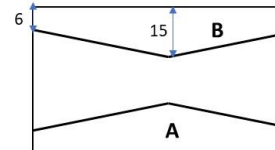
**5**



**2**



**4**



**6**

