

Warhammer 40K - Feuille de score - ETC - Fev 2019

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.	1/2		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	Suprématie – 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.	1/2		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.	1/2	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.	1/2		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.	1/2		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.	1/2	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.	1/2	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.	1/2	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.	1/2	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	Stratégie épurée	Chacun retire jusque 6 Maelstrom
3	Choix du trait de SdG	Le gagnant choisit son trait de SDG. Puis son adversaire
4	Choix des pouvoirs Psy	Le gagnant choisit ses pouvoirs psy. Puis son adversaire
5	Stratagèmes pré-bataille	Le gagnant choisit ses stratagèmes pré-batailles.
6	Placement des objectifs	Le gagnant déplace le 1er objectif. Puis alterner avec adversaire.
7	Choix zone de déploiement	Lancer un nouveau dé. Le gagnant choisit sa zone de déploiement
8	Déploiement	Celui qui n'a pas choisi sa zone place toute son armée. Puis son adversaire place son armée
9	Choix du premier tour	Celui qui a posé son armée en premier choisit qui commence
10	Initiative	L'adversaire peut prendre l'initiative sur 6+

Feuille d'annexe pour la partie - Qualif ETC 2019 France



Joueur					
	Maelstrom	Eternal	KP	Autres	TOTAL
Tour 1					
Tour 2					
Tour 3					
Tour 4					
Tour 5					
Tour 6					
Tour 7					

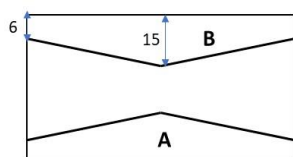
Points de commandements

Joueur					
	Maelstrom	Eternal	KP	Autres	TOTAL
Tour 1					
Tour 2					
Tour 3					
Tour 4					
Tour 5					
Tour 6					
Tour 7					

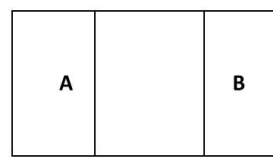
Points de commandements

Numéro	Description		Décompte	Nom du	Nom du
				Joueur 1	Joueur 2
1	<i>Placement objectifs</i>	Libre	Première tatane (tour 1)		
	<i>Maelstrom</i>	Contact Lost : Générer 1 Maelstrom au tour 1, puis autant de Maelstrom que d'objo contrôlés, max 6 Spécial : Possible de dépenser 3 PC pour avoir un objo supp (si moins de 6 objo en main)			
	<i>Eternal</i>	Frontline Warfare - Fin de Game 4VP si objo dans zone déploiement ennemi / 1 VP si zone ami / 2 VP sinon / seuls les objectifs 1 à 4 comptent	Briseur de lignes		
2	<i>Placement objectifs</i>	Libre		Tuer le Seigneur de Guerre	
	<i>Maelstrom</i>	Tactical Escalation : Avoir autant de cartes en main que le numéro du tour. Spécial : Tactical priority : Choisir une dizaine : +1 VP si scoré, et -1VP si défaussé.			
	<i>Eternal</i>	Scorched Earth : A la fin de chaque tour de joueur, 1 VP par objo contrôlé. Objo dans la zone ennemie peut être détruit si contrôler (gain 2 VP).	Objectifs Maelstrom		
3	<i>Placement objectifs</i>	Attention : avant de placer les objo, répartir « 3 points d'intel » sur trois personnages de l'armée. Libre. Marquer secrètement la valeur des markers : 2 à 2 VP / 2 à 3 VP / 2 à 4 VP. La valeur est révélée avant la prise d'initiative		Objectifs Eternal War	
	<i>Maelstrom</i>	Decapitation Strike : Avoir 3 cartes en main en début de tour. Spécial : High Value Targets : Défausser aléatoirement 1 carte maelstrom si un de ses personnages est tué ou D3 cartes maelstrom si le SdG est tué.			
	<i>Eternal</i>	Secure and Control Modifié : Fin de Game : 6 objectifs : 2 à 4VP ; 2 à 3VP ; 2 à 2VP ; notés secrètement par chaque joueur. Révélé début round 1.	Total KP (max 6 de différence)		
	<i>Spécial</i>	Transmission de renseignements : Fin de tour de joeur : A partir du T2 les personnages "intel" contrôlent un objectif rapportent 1 Point de Victoire. La règle "objectif sécurisé" ne s'applique pas pour cette règle spé.	Total VP		
	<i>Spécial</i>	Crucial Intel : Fin de battle round : A partir du tour 3 chaque renseignement encore vivant rapporte 1 Point de Victoire.	Score final		

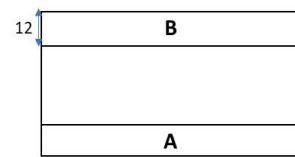
Ecart entre les scores	Résultat de la partie
0 VP	10-10
1-2 VP	11-9
3-4 VP	12-8
5-6 VP	13-7
7-8 VP	14-6
9-10 VP	15-5
11-12 VP	16-4
13-14 VP	17-3
15-16 VP	18-2
17-18 VP	19-1
19+ VP	20-0



1



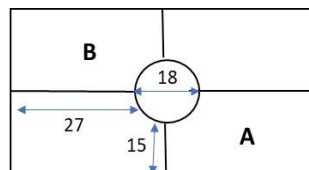
2



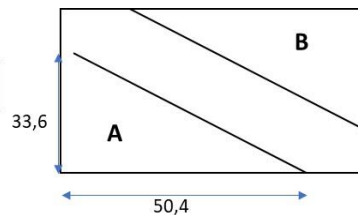
3



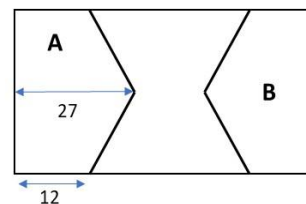
Numéro	Description	Décompte	Nom du	Nom du	Ecart entre les scores	Résultat de la partie
			Joueur 1	Joueur 2		
4	Placement objectifs	Objectifs 1 à 4 fixés (4 piliers à 15' du centre selon les diagonales de déploiement) / 5 et 6 libres	Première tatane (tour 1)		0 VP	10-10
	Maelstrom	Maelstrom : Avoir 4 objectifs en main au début de chaque tour Règle spé : Stratagème 1PC pour désactiver (pour ce tour) un objectif tactique qui vient d'être pioché			1-2 VP	11-9
	Eternal	En fin de Round : 1 Point de Victoire si on contrôle plus de piliers (1 à 4) que l'adversaire et 3 points si on les contrôle tous. En fin de Round : 1 Point de Victoire si on a fait plus de KP ce round			Briseur de lignes	3-4 VP
		5-6 VP	13-7			
5	Placement objectifs	ATTENTION : Le choix de la zone de déploiement a lieu avant le placement des objo. Placement : il faut à la fin : 2 dans ta zone / 2 au milieu / 2 chez l'adversaire	Tuer le Seigneur de Guerre		7-8 VP	14-6
	Maelstrom	Avoir 4 objectifs en main au début de chaque tour Visions of Victory : Générer une paire d'objo pour chaque maelstrom. L'adversaire choisit un objectif à défausser dans la paire.			9-10 VP	15-5
	Eternal	A partir du 2d Battle round - 1 Point de Victoire si on a défendu sa tranchée (les deux objectifs de notre zone de déploiement) 2 Points de Victoire si on a défendu la tranchée centrale, 3 Points de Victoire si on a défendu la tranchée adverse.			Objectifs Maelstrom	11-12 VP
		13-14 VP	17-3			
6	Placement objectifs	Libre	Objectifs Eternal War		15-16 VP	18-2
	Maelstrom	Au début de son premier tour, chaque joueur choisit 2 objectifs tactiques parmi les 36 disponibles. A partir du deuxième Round, générer au début du tour (aléatoirement cette fois) 2 objectifs tactiques pour chaque objectif achevé lors du précédent round. Max 6 en main. Pas de limite au nombre de Maelstrom scorable par tour.			17-18 VP	19-1
	Eternal	Début de tour : Chaque marker rapporte un Point de Victoire. Un marker déterminé aléatoirement au début du Round précédent (n-1) rapporte 2 Points de Victoires au lieu de 1 en début de tour de joueur du round n.			Total KP (max 6 de différence)	
	Spécial	Burden of Command : A la fin de la partie, chaque groupe de 3 cartes objectifs en main et non réalisée coûte 1 Point de Victoire au joueur.			Total VP	
		Score final				



4



5



6

