

Warhammer 40K - Feuille de score - ETC

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 de votre 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 de votre 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 à la fin de votre tour 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 au début de votre 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 de votre tour.	2		Y						
4	5	Capturer le terrain	Suprématie – Marquez 2 VP si vous contrôlez au moins 3 objectifs à la fin de votre tour.	2		Y						
4	6	Capturer le terrain	Domination – Marquez 5 VP si vous contrôlez tous les objectifs à la fin de votre 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 de votre tour. 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 du tour. 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 de votre 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 du 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+

Règles générales	
Le choix de la diagonale / des carrés lors des déploiements est librement choisi par le joueur qui choisit sa zone de déploiement.	
Si un joueur n'a plus de Maelstrom à piocher, il prend sa pile de cartes défaussées (sans la Stratégie Epurée), mélange et recommence à piocher dans cette pile	
Si un joueur est Table Raze, la Game continue classiquement, y compris en lançant le dé pour les tours 6 et 7.	
Les Maelstroms rapportant un nombre aléatoire de VP sont toujours considérés comme apportant la moyenne des points. Donc un D3 VP donne 2 VP.	
Les rez de chaussés des ruines bloquent les lignes de vues si les fenêtres / portes sont complètes (imaginez que vous fermez le volet).	

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

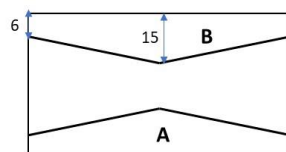
Joueur					
	Maelstrom	Eternal	KP	Autres	TOTAL
Tour 1					
Tour 2					
Tour 3					
Tour 4					
Tour 5					
Tour 6					
Tour 7					

Points de commandements

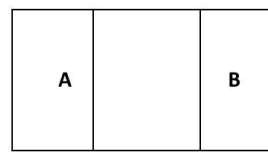
DRAFT 5 - ETC 2019

Numéro	Description		Décompte	Nom du Joueur 1	Nom du Joueur 2
				_____	_____
1	<i>Placement objectifs</i>	Libre	Première tatane (tour 1) Briseur de lignes		
	<i>Maelstrom</i>	Contact Lost : Générer 1 Maelstrom au tour 1, puis autant de Maelstrom que d'objo contrôlés, max 6 en main. 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			
2	<i>Placement objectifs</i>	Libre	Tuer le Seigneur de Guerre Objectifs Maelstrom		
	<i>Maelstrom</i>	Tactical Escalation : Avoir autant de cartes Maelstrom 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 - Fin de tour de joueur 1 VP par objo contrôlé. Objo dans la zone ennemie peut être détruit si contrôlé (gain 2 VP au lieu de 1 VP).			
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 Total KP (max 6 de différence) Total VP Score final		
	<i>Maelstrom</i>	Générer jusque 3 cartes maelstrom. Ajouter 1 carte Maelstrom par KP lors de votre tour de joueur précédent (Max : 6 en main) Spécial : High Value Targets : Défausser immédiatement 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. Révélés début round 1.			
	<i>Spécial</i>	Transmission de renseignements : Fin de tour de joueur A partir du Tour 3, les personnages "intel" contrôlent un objectif rapportent 1 Point de Victoire.			
	<i>Spécial</i>	Crucial Intel : Fin de battle round A partir du tour 3, chaque "point d'intel" encore vivant rapporte 1 VP.			
	<i>Spécial</i>	Contrôle de markers : Les personnages "Intel" sont "HyperOp" pour tout contrôle de Markers (Maelstrom / Eternal / Spécial). En cas d'égalité de points "Intel" sur un marker, comptez le nombre de figurines (Pas de règle Super Op)			

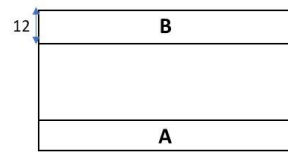
Ecart entre les scores	Résultat de la partie
0 VP	10-10
1-2 VP	11-9
3-4 VP	12-8
5-6 VP	13-7
7-8 VP	14-6
9-10 VP	15-5
11-12 VP	16-4
13-14 VP	17-3
15-16 VP	18-2
17-18 VP	19-1
19+ VP	20-0



1



2

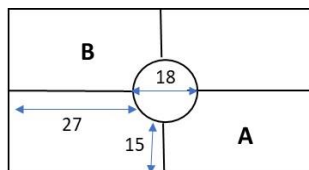


3



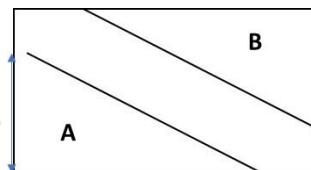
Numéro	Description	Décompte	Nom du	Nom du
			Joueur 1	Joueur 2
4	Placement objectifs Objectifs 1 à 4 fixés (4 piliers à 12" et 18" de chaque coin) / 5 et 6 libres	Première tatane (tour 1)		
	Maelstrom Maelstrom : Avoir 4 objectifs en main au début de chaque tour. Règle spé : Stratagème 1PC pour empêcher de scorer ce BattleRound un Maelstrom. A activer quand il est pioché.			
	Eternal En fin de Round : 1 VP si contrôle plus de markers (1 à 6) que l'adversaire OU 3 VP si contrôle tous les 4 Piliers (1 à 4) En fin de Round : 1 Point de Victoire si on a fait plus de KP ce Battleround			
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		
	Maelstrom Avoir 4 Maelstrom 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. Si ability ou stratagème pour défausser ou repiocher un maelstrom => il faut défausser les 2 et en repiocher 2.			
	Eternal 1 A partir du 2d Battle round - Début De Tour : 1 Point de Victoire si on a 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.			
	Eternal 2 A la fin de la Game Chaque marker contrôlé rapporte 2 VP			
6	Placement objectifs Libre	Objectifs Eternal War		
	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.			
	Eternal A partir du round 2 : 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.			
	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 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

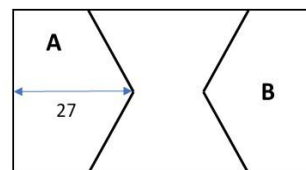


4

33,6



5



6

12