

Warhammer 40K - Feuille de score - ETC 2020

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 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 place 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 fixé, comme indiqué sur les schémas.	
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	
La Game s'arrête automatiquement au tour 6. Si un joueur est Table Raze, la Game continue classiquement.	
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 2020 France

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

Battlefield role pour KP	Stratégie épurée
Points de commandements	

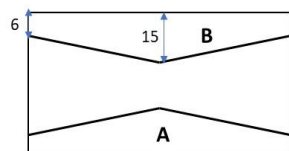
Joueur					
	Maelstrom	Eternal	KP	Autres	TOTAL
Tour 1					
Tour 2					
Tour 3					
Tour 4					
Tour 5					
Tour 6					
TOTAL					

Battlefield role pour KP	Stratégie épurée
Points de commandements	

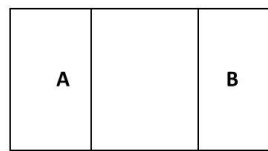
ETC 2020 - draft 1

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.			
	<i>Eternal</i>	* 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.			
	<i>Eternal</i>	* Début de tour de joueur - à partir du tour 2 : 1 VP par objo contrôlé. Objo dans la zone ennemie peut être détruit si contrôlé au début du tour (gain 2 VP au lieu de 1 VP). * Fin de Game : Chaque objectif contrôlé (et non rasé) apporte 2 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 début round 1	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 (du battlefield role choisi en début de game) lors de votre tour de joueur précédent (Max : 6 en main)			
	<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.			
	<i>Spécial</i>	Transmission de renseignements : Début de tour de joueur A partir du Tour 3, les personnages "intel" contrôlent un objectif rapportent 1 Point de Victoire.			
	<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)			

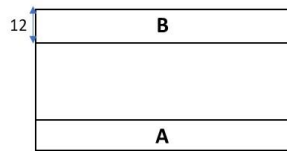
Ecart entre les scores	Résultat de la partie
0 VP	10-10
1-2 VP	11-9
3-4 VP	12-8
5-6 VP	13-7
7-8 VP	14-6
9-10 VP	15-5
11-12 VP	16-4
13-14 VP	17-3
15-16 VP	18-2
17-18 VP	19-1
19+ VP	20-0



1



2

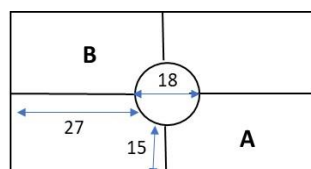


3



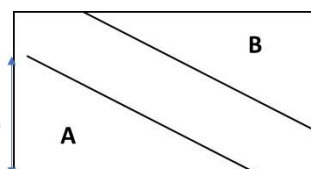
Numéro	Description	Décompte	Nom du	Nom du
			Joueur 1	Joueur 2
4	Placement objectifs Objectifs 1 à 4 fixés (4 piliers à 12" et 18" de chaque coin) / 5 et 6 libres	Première tatane (tour 1)		
	Maelstrom Maelstrom : Avoir 4 objectifs en main au début de chaque tour.			
	Eternal En fin de Round : 1 VP si contrôle plus de piliers (1 à 4) que l'adversaire OU 3 VP si contrôle tous les 4 Piliers (1 à 4) En fin de Round : 1 Point de Victoire pour le joueur ayant détruit le + d'unités ce Battleround Fin de Game : 2 VP pour chaque pilier en dehors des zones de déploiement. 3 VP pour les objos 5 et 6.			
5	Placement objectifs Placement : il faut à la fin du placement : 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 : L'adversaire choisit un objectif à défausser parmi les objectifs générés (après tous les stratagèmes utilisés)			
	Eternal 1 A partir du 2d Battle round - Début De Tour : 1 Point de Victoire si on contrôle sa tranchée (les deux objectifs de sa zone de déploiement), 2 Points de Victoire si on contrôle la tranchée centrale, 3 Points de Victoire si on contrôle la tranchée adverse.	Objectifs Maelstrom		
	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 (sauf celle du 66). A partir du deuxième Round, générer au début du tour (aléatoirement cette fois) 2 objectifs tactiques pour chaque objectif achevé lors des deux précédents tours (le votre et celui de l'adversaire). Max 6 en main.			
	Eternal A partir du round 2 : Début de tour de joueur : Chaque marker rapporte un Point de Victoire. Fin de Game : Chaque marker (les 4 non détruits) apporte 3 VP	Total KP (max 6 de différence)		
	Spécial Chaque joueur, au début de son tour 3, choisi un marker. Cet objectif marker ne rapportera pas de points à la fin de la game, dans le cadre de l'eternal.	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

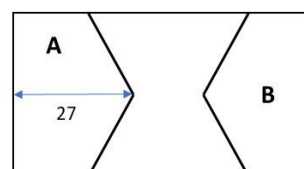


4

33,6



5



6