

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					

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

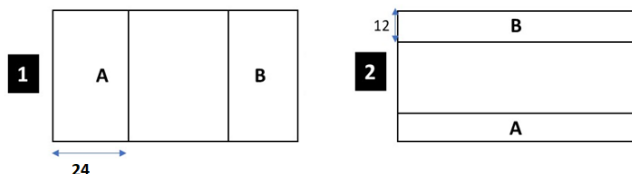
Séquence prégame

1	Lancé de dé	Lancer un dé
2	Débuter la Clock	La clock se lance dès le premier jet de dé.
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 de l'attaquant et défenseur	Lancer un nouveau dé. Le gagnant choisit si il est attaquant ou défenseur
8	Choix de la zone de déploiement	Le défenseur choisit sa zone de déploiement
9	Déploiement	L'attaquant déploie toute son armée. Puis le défenseur.
10	Joue en premier	L'attaquant choisit qui commence. Le défenseur peut lui voler l'initiative.

ETC 2020 - BTC Scénarios

Numéro	Description	Décompte	Nom du Joueur 1	Nom du Joueur 2
1	<i>Placement objectifs</i>	Libre		
	<i>Maelstrom</i>	* en main : Générer jusqu'à avoir 5 maelstrom * en jeu : 2 maelstroms tours 1 et 2 // 3 maelstroms tours 3 et 4 // 4 maelstroms tours 5 et 6.	Première tatane (tour 1)	
	<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 3 VP au lieu de 1 VP). * Fin de Game : Chaque objectif contrôlé (et non rasé) apporte 2 VP	Briseur de lignes	
			Tuer le Seigneur de Guerre	
			Objectifs Maelstrom	
			Objectifs Eternal War	
2	<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	
	<i>Maelstrom</i>	* en jeu : mettez en jeu jusqu'à 3 cartes maelstrom. Puis ajouter 1 carte Maelstrom pour le joueur qui a fait le plus de KP dans le battleround précédent. Maximum 5 maelstrom en jeu.		
	<i>Eternal</i>	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>	Début de tour de joueur - A partir du Tour 3 - les personnages "intel" contrôlent un objectif rapportent 1 Point de Victoire.	Total 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)	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



Numéro	Description	Décompte	Nom du Joueur 1	Nom du Joueur 2
			_____	_____
3	Placement objectifs Objectifs 1 à 4 fixés (4 piliers à 12" et 18" de chaque coin / les objectifs 1 et 3 sont dans les zones de déploiement) 5 et 6 placement libres	Première tatane (tour 1)		
	Maelstrom * en jeu : Avoir jusque 3 objectifs en jeu			
	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 (objo 2 et 4). 3 VP pour les objos 5 et 6.			
4	Placement objectifs Placement : il faut à la fin du placement : 2 dans ta zone / 2 au milieu / 2 chez l'adversaire. Chaque joueur place 1 marker dans chaque zone.	Tuer le Seigneur de Guerre		
	Maelstrom * en jeu : avoir 4 Maelstrom en jeu au début de chaque tour * immédiatement après, l'adversaire choisit un objectif à défausser (cela peut être un objo face cachée)			
	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.			
	Eternal 2 A la fin de la Game Chaque marker contrôlé rapporte 2 VP			
5	Placement objectifs Libre	Objectifs Maelstrom		
	Maelstrom * Au début de son premier tour, chaque joueur choisit 2 objectifs tactiques. * A partir du 2e Round, mettre en jeu 2 Maelstrom pour chaque Maelstrom scoré. Si tous les maelstroms ont été scorés, lors des deux précédents tours (le votre et celui de l'adversaire), ajouter une carte à votre main puis vous pouvez la mettre en jeu. Max 6 en jeu.			
	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 2 VP			
	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 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

