

AVANCE TACTIQUE



OBJECTIFS

L'objectif est de ratisser le champ de bataille tout en repoussant l'ennemi.

PLACER LES PIONS OBJECTIFS

Placez 6 Pions Objectifs numérotés de 1 à 6, selon la règle p. 134 du livre de règle.

DETERMINEZ LE TYPE DE DEPLOIEMENT

Tirez 1d6 pour déterminer la zone de déploiement : 1-3 Aube de guerre et 4-6 Frappe d'Avant-garde (p. 132 du livre de règle).

Chaque joueur lance ensuite 1d6 (relancez les égalités), le plus haut résultat choisit la moitié de table où se déployer. Son adversaire se déploie dans la moitié opposée.

DEPLOIEMENT

Avant de déployer les forces, déterminez les traits de seigneur de guerre, les unités qui restent en réserves et les pouvoirs psychiques. Les joueurs se déploient ensuite selon la Méthode de Déploiement Standard (p. 132 du livre de règle).

PREMIER TOUR

L'armée qui s'est déployée en premier joue en premier.

DUREE DE LA PARTIE

A la fin du quatrième tour de jeu, un des joueurs doit jeter 1d6, sur un 3+, la partie continue. Si il ne reste que 15 minutes de temps de jeu ou si le jet est raté, la partie d'arrête. La bataille s'achève automatiquement à la fin du cinquième tour de jeu.

POINT DE VICTOIRE

OBJECTIFS PRIMAIRE

Atteindre autant d'Objectif Tactiques que possible (p.137 du livre de règle). Si au début de son tour, un joueur à moins de 3 Objectifs Tactiques, il doit en générer jusqu'à en avoir 3. Un joueur peut défausser 1 de ses Objectif Tactique non accompli à la fin de son tour.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Tuez le seigneur de guerre, premier sang, briseur de ligne.

UNITES DETRUITES

A la fin de la partie, le joueur ayant détruit le plus d'unité adverse marque un nombre de **point de victoire** égal à la différence entre les unités qu'il à détruit et celle qu'il a perdu, avec un maximum de **4**. Le joueur ayant détruit le moins d'unité ne gagne pas de point.

REGLES SPECIALES DE LA MISSION

Combat nocturne, réserves.

Ces incompetents du Strategium se sont encore plantés ! : Si un joueur tire un Objectif Tactique qui ne peut pas être réalisable dans la partie (parce qu'il n'as pas de Psyker dans sa liste ou parce que son adversaire n'as pas de Véhicule Super Lourd à détruire par exemple), il peut défausser l'Objectif Tactique qu'il vient de tirer et en piocher immédiatement un autre. Si a un moment précis de la partie il peut atteindre l'objectif (ex : le Psyker est en réserve), le joueur ne peut pas défausser sa carte immédiatement.

Chef ! J'arrive pas à joindre le QG ! : Un joueur ne peut pas accomplir plus de 2 Objectifs Tactique par tour. Si il est en mesure d'en accomplir plus, il devra choisir lesquels sont validés. Les Objectifs non validés peuvent être gardés en main ou défaussés.

Valeur Stratégique fixe : Chaque fois qu'un Objectif Stratégique doit rapporter Xd3 point de Victoire, ne lancez pas le (ou les) dés. Il rapporte 2 points par dé à la place.