

PRENDRE ET TENIR

Frère Cormak tir de couverture à droite, ils arrivent en masse ! Frère Lung je veux un pilonnage sur le point Beta-Zeta3 dans 14 secondes. Maître Eyael ! Trouvez-moi lequel de ces cafards garde le lien synapse. Idaeus, Eissen décollez et attaquez leurs positions !! Vite vite !! Ils ne doivent pas se réorganiser. Frère Apollonius avec moi, nous contre-attaquons. En avant mes frères, nous n'échoueront pas CAR NOUS SOMMES LA DEATHWATCH...

Frère Tarvian de la Deathwatch

...ET NOUS NE PERMETTRONS PAS AUX XENOS DE VIVRE !

Escouade Tarvian



OBJECTIFS

Il y aura 5 pions objectifs. Placez 3 objectifs avant que les deux camps déterminent leur zone de déploiement. Un objectif doit être placé au centre de la table, deux autres à 12ps à droite et à gauche de l'objectif central en suivant la ligne médiane de la table. Les deux derniers pions objectifs seront placés après le déploiement des armées.

DEPLOIEMENT

Diviser la table en deux et tirez au hasard le joueur qui choisira sa zone de déploiement. Son adversaire se déploiera dans la moitié de table opposée. En commençant par celui qui a choisi sa zone de déploiement, chaque joueur placera un pion objectif dans la moitié de table opposé à son déploiement à plus de 12ps du bord de table et d'un autre objectif. Le joueur qui a choisie sa moitié de table se déploie en premier n'importe où dans sa moitié de table jusqu'à 12ps de la ligne médiane. L'autre joueur fait ensuite de même.

RESERVES

Les deux camps peuvent placer autant d'unité qu'ils le désirent en réserve.

PREMIER TOUR

Le joueur qui s'est déployé en premier lance 1D6. Sur un résultat de 2+, il joue en premier. Sur un résultat de 1 son adversaire prend l'initiative et joue en premier.

DUREE DE LA PARTIE

Le joueur qui joue en second lance 1D6 à la fin du tour 4. Sur un résultat de 4-6 la partie s'achève immédiatement, sinon la partie s'achève à la fin du tour 5. Au bout de 2h30 la partie s'achèvera à la fin du tour en cours du second joueur.

CONDITION DE VICTOIRE

A partir du second tour et à la fin de chacun de leur tour, chaque joueur gagne 1 point par objectif contrôlé par une unité opérationnel. Le joueur qui a le plus de point à la fin de la partie remporte celle-ci.

POINT DE VICTOIRE DU TOURNOI

Le vainqueur fait gagner 2 points de victoire à son équipe. Si la partie se solde par une égalité chaque joueur fait gagner 1 point de victoire à son équipe. Perdre la partie ne rapporte pas de point.

LE CRÂNE DE FER VI

LE CRÂNE DE FER VI