

# ANNIHILATION

*Lieutenant, allez dire à ses barbares que s'ils conçoivent de se retirer en bon ordre le gouverneur oubliera leur intrusion grotesque sur ses terres. Ils éviteront ainsi de subir le courroux de nos canons et nous de perdre notre temps.*

Haut Commandeur Eirik Di Castimo du 36° Dragon de Valtus

*Mé boyz é moi on va t'brisé*

Message griffonné sur un tissu sale trouvé dans le crâne du Lieutenant Mosk



## OBJECTIFS

L'objectif est de causer autant de dégâts que possible aux forces ennemies.

## 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.

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 joueurs 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

Les joueurs gagnent 1 point d'annihilation pour chaque unité ennemis détruite, quel que soit son type. Le camp qui a marqué le plus de points d'annihilation est le vainqueur de la bataille.

## 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 V

LE CRÂNE DE FER V