

# PRISE D'OBJECTIF

*Par les bubons de Nurgle, il ne se passe jamais rien ici et en plus on se les gèle grave. Quand je pense que les autres sont en train de s'amuser à piller la ville et que nous on se retrouve à garder ce radar tout pourri qui, je suis sûr, ne marche même pas...*

Soldat Merlo des Fils de la Peste

*Station d'Emission Radio Alpha sécurisée, demande intervention immédiate d'une Unité Tactique pour contrôle de l'objectif. Entame mouvement vers point Beta. Terminé.*

Sergent Capour, escouade d'assaut Ultramarine peut après la mort du soldat Merlo



## OBJECTIFS

Placez 1d3+2 pions objectifs avant que les joueurs déterminent leur zone de déploiement. Chaque joueur lance un dé, celui qui a fait le score le plus grand place le premier objectif, puis son adversaire et ainsi de suite.

Un objectif peut être placé n'importe où à plus de 12ps de tout bord de table ou de tout autre objectif. Un objectif ne peut pas être placé dans un terrain infranchissable.

## DEPLOIEMENT

Diviser la table en quatre parties et tirez au hasard le joueur qui choisira son quart de table ou il se déploiera. Son adversaire se déploiera dans le quart de table diagonalement opposé.

Le joueur qui a choisie son quart de table se déploie en premier n'importe où dans sa zone de déploiement à plus de 9ps du centre de table. 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

Le gagnant est celui qui contrôle le plus d'objectifs à la fin de la partie.

## 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.