

BATAILLE PAR EQUIPE

Tu sais quoi Titus ? Pendant que toi et tes frères Ultramarine vous vous polissez vos armures, mes loups et moi on va gagner cette guerre.

Frère Tordek, Garde Loup



OBJECTIFS

L'objectif est de causer autant de dégâts que possible aux forces ennemies tous en capturant des objectifs.

Placez 1d3+2 pions objectifs avant que les deux camps déterminent leur zone de déploiement. Chaque camp 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 deux et tirez au hasard le camp qui choisira sa zone de déploiement. Leurs adversaires se déploieront dans la moitié de table opposée.

Le camp 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 camp fait ensuite de même.

RESERVES

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

PREMIER TOUR

Le camp qui s'est déployé en premier lance 1D6. Sur un résultat de 2+, il joue en premier. Sur un résultat de 1 leurs adversaires peuvent prendre l'initiative et jouer en premier s'il le désire.

DUREE DE LA PARTIE

Le camp qui joue en second lance 1D6 à la fin du tour 4. Sur un résultat de 5-6 la partie s'achève immédiatement, sinon la partie continue. A la fin du tour 5, la partie d'achève sur un 4-6. La partie s'achève automatiquement à la fin du tour 6.

CONDITION DE VICTOIRE

Les joueurs gagnent 1 point pour chaque unité ennemie détruite, quel que soit son type. De plus, à partir du second tour et à la fin de chacun de leur tour, chaque camp gagne 3 points par objectif contrôlé par une unité opérationnel ou 2 points par une unité non-opérationnel. Les troupes opérationnelles embarquées dans des transports ne remportent pas 3 points mais 2. Il faut être "à pied" pour pouvoir prétendre gagner 3 point.

L'équipe qui a le plus de point à la fin de la partie remporte celle-ci.

POINT DE VICTOIRE DU TOURNOI

Le camp vainqueur gagne 3 points de victoire. Si la partie se solde par une égalité chaque camp gagne 1 point de victoire. Perdre la partie ne rapporte pas de point.

LE CRÂNE DE FER V

LE CRÂNE DE FER V