

Règlement Warp Challenge 2019

Général

Votre armée ne devra pas excéder 1500pts, les doublettes sont autorisées, il n'y a pas de restrictions sur les troupes. Vous ne pouvez pas prendre plus de 60 fois la même figurine. Vous avez le droit d'utiliser 2 détachements, et 2 Codex maximum (l'utilisation de 2 Codex coûte 1 PC). Les entrées ForgeWorld ne sont pas autorisées.

Les parties durent 3h max, et s'arrêtent au tour 6, vous devrez remplir les feuilles de score pendant les 3h imparties.

Vous devez fournir votre liste au format ETC ou équivalent (donc lisible et facile à corriger) et mentionner vos traits de seigneurs de guerre, reliques (y compris les reliques additionnelles), les sorts, les objectifs tactiques défaussés du scénario 3, les PCs.

Scoring missions primaires et secondaires

Mission Primaire: Scoring fin de tour de joueur

Chaque joueur marque des points à la fin de son tour

1. Est-ce que vous contrôlez au moins 1 objectif?
1 point
2. Avez-vous détruit une unité Durant votre tour?
1 point

Mission Primaire: Scoring fin de round

Chaque joueur marque des points à la fin du round

1. Contrôlez-vous plus d'objectifs que l'adversaire?
1 point
2. Avez-vous détruit plus d'unités que votre adversaire?
1 point

Missions Secondaires:

Old School: 1 point pour chacun des objectifs suivants:

- **First Strike:** Détruire une unité au premier round de bataille
- **Slay the Warlord:** Détruire le Seigneur de guerre ennemi.
- **Linebreaker:** Avoir au moins une figurine dans la zone de déploiement adverse
- **Last Strike:** Détruire une unité ennemie au dernier round de bataille.

Scénarii

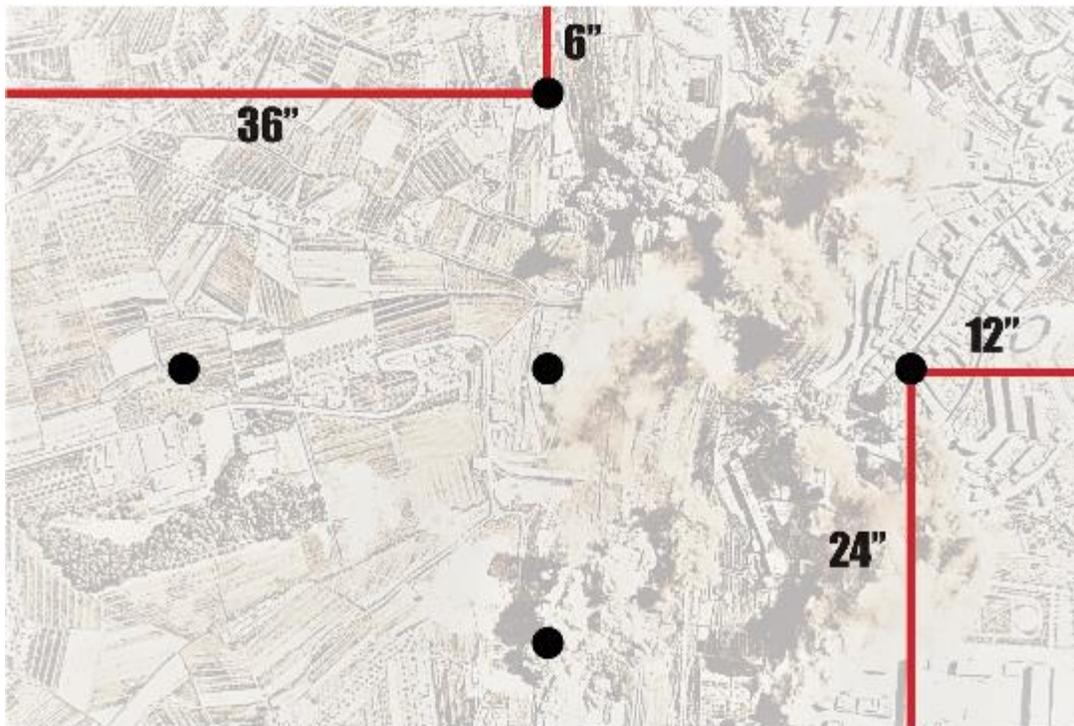
Règles de déploiement:

- Les joueurs lancent un dé pour déterminer le déploiement, le gagnant choisit sa zone de déploiement.
- Le joueur qui n'a pas choisi sa zone de déploiement choisit de se déployer en premier ou en second
- Le joueur qui s'est déployé en premier choisit qui joue en premier. Prise d'initiative.

Scénario 1: Arène des Champions

Déploiement: Aléatoire

5 objectifs placés comme suit:

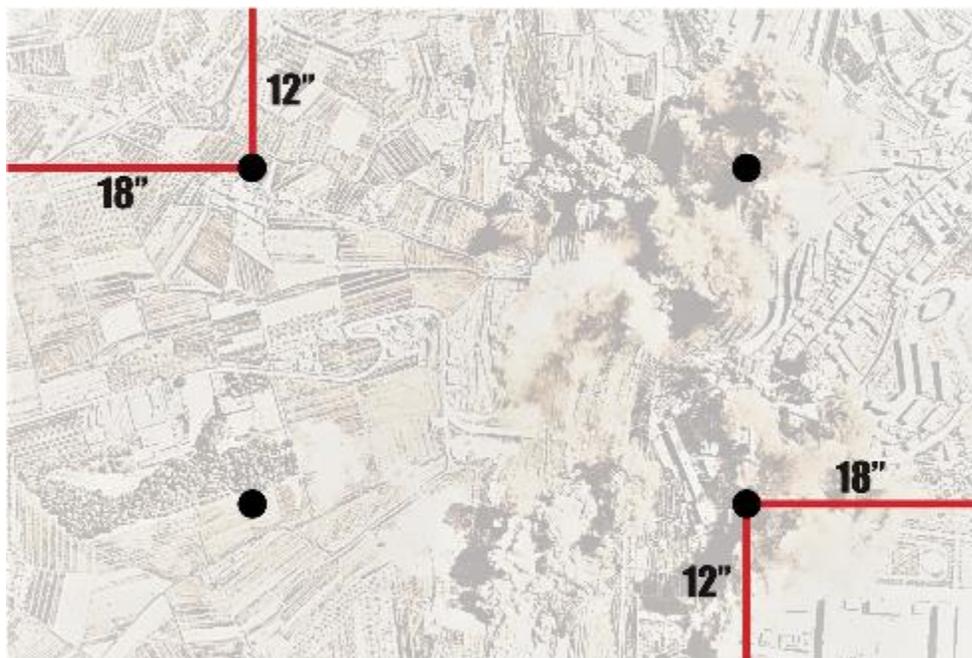


Point Bonus de l'Arène des champions: Marquez 1 point si au moins deux objectifs sont contrôlés par un **Personnage**.

Scénario 2: Cargaison Précieuse

Déploiement: Aléatoire

4 objectifs placés comme suit:



Point Bonus de Mission: Avant le début de la partie, chaque joueur choisi un objectif prioritaire en commençant par celui qui a choisi sa zone de déploiement. Ensuite chaque joueur peut déplacer l'objectif prioritaire de son adversaire de 6 pouces dans n'importe quelle direction.

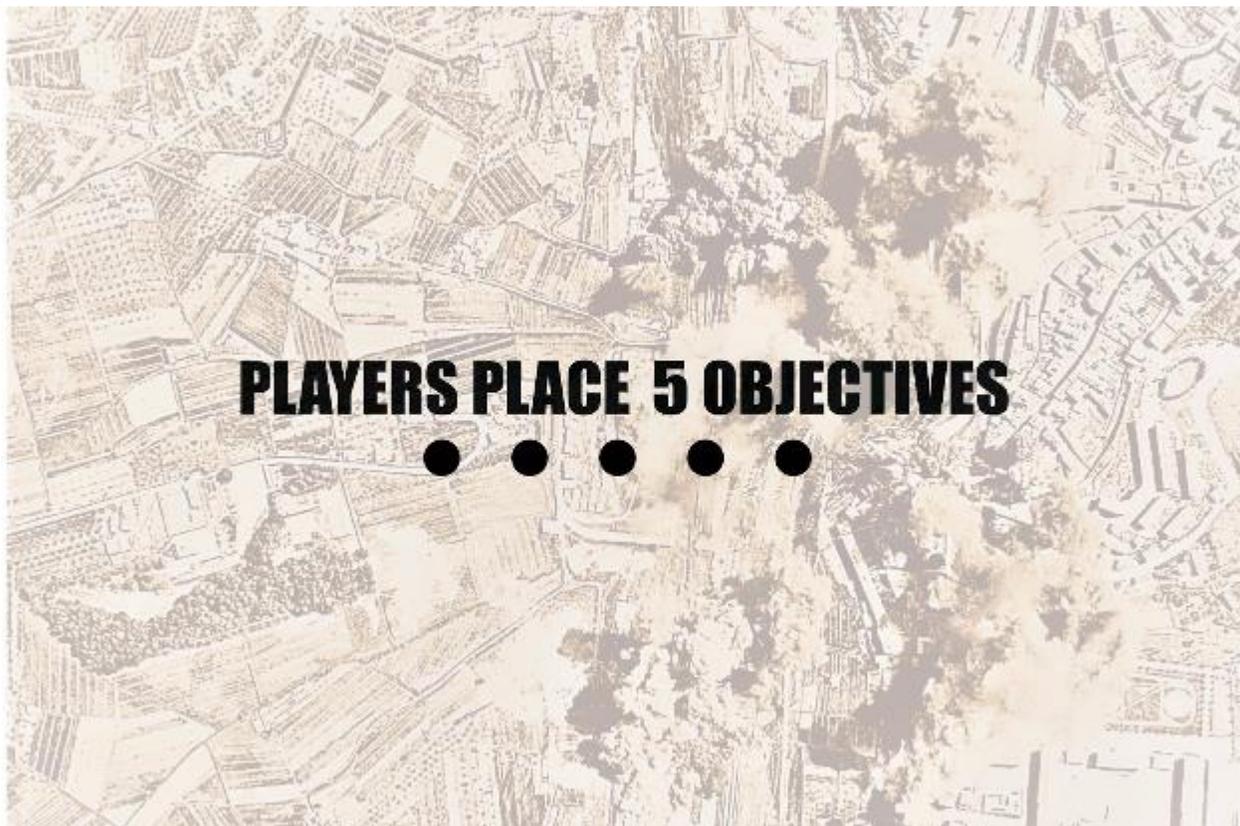
Si un joueur contrôle son objectif prioritaire, il marque 1 point à la fin de chaque round.

Scénario 3: Maelstrom

Déploiement: Aléatoire

5 objectifs placés comme suit:

1 objectif au centre de table. Ensuite, en commençant par le joueur qui n'a pas choisi sa zone de déploiement, chaque joueur place 1 objectif n'importe où sur la table à plus de 6" d'un bord de table et à plus de 12" d'un autre objectif. Chaque joueur place ensuite 1 objectif dans la zone de déploiement adverse à plus de 6" d'un bord de table et à plus de 12" d'un autre objectif.



Point bonus de mission: Maelstrom

En début de partie chaque joueur peut défausser de sa pile 6 objectifs. Notez que les objectifs 6 sont automatiquement défaussés en plus de cette défausse facultative. Pendant la partie, les Maelstrom irréalisables sont automatiquement défaussés immédiatement.

A chaque début de tour de joueur, le joueur doit piocher afin d'avoir 3 cartes Maelstrom en main. Il peut payer 1 point de commandement pour défausser une carte et en piocher une immédiatement.

Feuille de Score

Joueur 1

Joueur 2

Mission Primaire						
Round de bataille #1						
Tour de joueur	Tuer 1+	Tenir 1+	Bonus	Tuer 1+	Tenir 1+	Bonus
Fin de round de bataille	Tuer +	Tenir +	Total	Tuer +	Tenir +	Total
Round de bataille #2						
Tour de joueur	Tuer 1+	Tenir 1+	Bonus	Tuer 1+	Tenir 1+	Bonus
Fin de round de bataille	Tuer +	Tenir +	Total	Tuer +	Tenir +	Total
Round de bataille #3						
Tour de joueur	Tuer 1+	Tenir 1+	Bonus	Tuer 1+	Tenir 1+	Bonus
Fin de round de bataille	Tuer +	Tenir +	Total	Tuer +	Tenir +	Total
Round de bataille #4						
Tour de joueur	Tuer 1+	Tenir 1+	Bonus	Tuer 1+	Tenir 1+	Bonus
Fin de round de bataille	Tuer +	Tenir +	Total	Tuer +	Tenir +	Total
Round de bataille #5						
Tour de joueur	Tuer 1+	Tenir 1+	Bonus	Tuer 1+	Tenir 1+	Bonus
Fin de round de bataille	Tuer +	Tenir +	Total	Tuer +	Tenir +	Total
Round de bataille #6						
Tour de joueur	Tuer 1+	Tenir 1+	Bonus	Tuer 1+	Tenir 1+	Bonus
Fin de round de bataille	Tuer +	Tenir +	Total	Tuer +	Tenir +	Total
Missions secondaires						
Mission	1 2 3 4			1 2 3 4		
Total						
	Total joueur 1			Total joueur 2		