

# WARHAMMER 40K

## END OF YEAR LEAGUE 2018



### ORGANISATION DES MATCHS

A jouer du 14/09 au 28/09

A jouer du 28/09 au 12/10

A jouer du 12/10 au 26/10

A jouer du 26/10 au 09/11

A jouer du 09/11 au 23/11

A jouer du 23/11 au 07/12

A jouer du 07/12 au 21/12

**SCENARIO - I**

**SCENARIO - II**

**SCENARIO - III**

**SCENARIO - IV**

**SCENARIO - V**

**SCENARIO - VI**

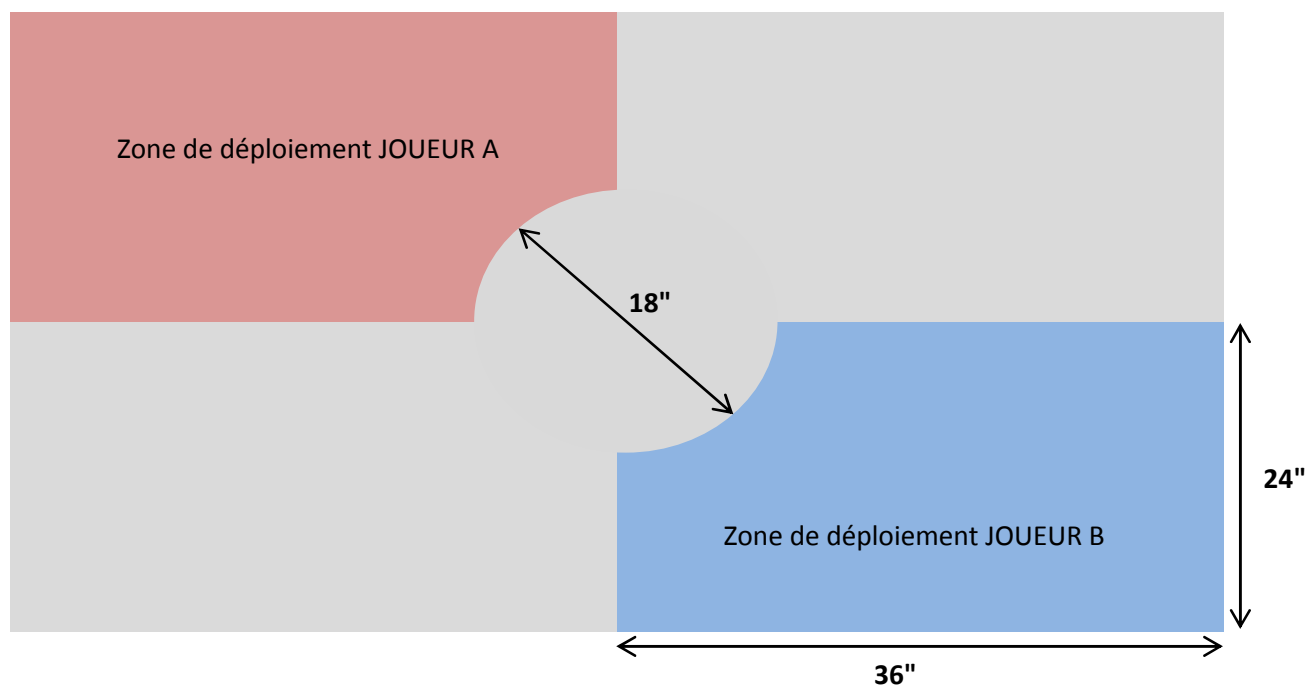
**SCENARIO - VII**

→ [Détail des rencontres & scores](#) ←

### CLASSEMENT

→ [Classement des joueurs](#) ←

# SCENARIO ROUND I



**Placement des objectifs:** Les joueurs jettent un dé chacun, le gagnant du jet place 1 objectif en premier puis les deux joueurs alternent le placement des 5 objectifs restants. Les objectifs doivent être à plus de 12" (centre à centre) les uns des autres, et à plus de 6" des bords de table.

**Déploiement:** Le joueur qui a posé le dernier pion objectif choisit sa zone de déploiement, son adversaire déploie une unité en premier, puis les deux joueurs alternent les poses. Le joueur ayant fini de se déployer en premier, obtient un bonus de +1 pour le jet d'initiative.

**Durée de la partie:** 5 tours.

## Scoring:

**Killpoints:** chaque unité détruite entièrement rapporte **1pt** de victoire.

**Maelstrom:** chaque joueur génère 3 objectifs au début de chaque tour. Les joueurs ne disposent que d'un round pour effectuer les objectifs. Au début de chaque tour suivant le premier, le joueur défausse ses objectifs restants et en génère 3 nouveaux. Un joueur peut payer **2pts** de commandement pour garder un objectif plutôt que de le défausser à son tour.

**Alpha Strike:** Chaque unité ennemie entièrement détruite au premier round rapporte **1pt** de victoire.

**Seigneur de guerre:** La destruction du Seigneur de guerre adverse rapporte **1pt** de victoire.

**Briseur de lignes:** Si un joueur possède au moins une unité, intégralement dans la zone de déploiement adverse à la fin de la partie, il marque **1pt** de victoire.

# SCENARIO ROUND II



**Placement des objectifs:** Les joueurs jettent un dé chacun, le gagnant du jet place 1 objectif en premier puis les deux joueurs alternent le placement des 5 objectifs restants. Les objectifs doivent être à plus de 12" (centre à centre) les uns des autres, et à plus de 6" des bords de table. Les 4 premiers objectifs doivent être posés dans les 2 zones de déploiement (2 objectifs pour chaque zone). Les 2 derniers objectifs, ne doivent pas se trouver dans une zone de déploiement.

**Déploiement:** Le joueur qui a posé le dernier pion objectif choisit sa zone de déploiement, son adversaire déploie une unité en premier, puis les deux joueurs alternent les poses. Le joueur ayant fini de se déployer en premier, obtient un bonus de +1 pour le jet d'initiative.

**Durée de la partie:** 5 tours.

**Scoring:**

**Kill Command:** chaque unité de type **QG** détruite entièrement rapporte **2pts** de victoire.

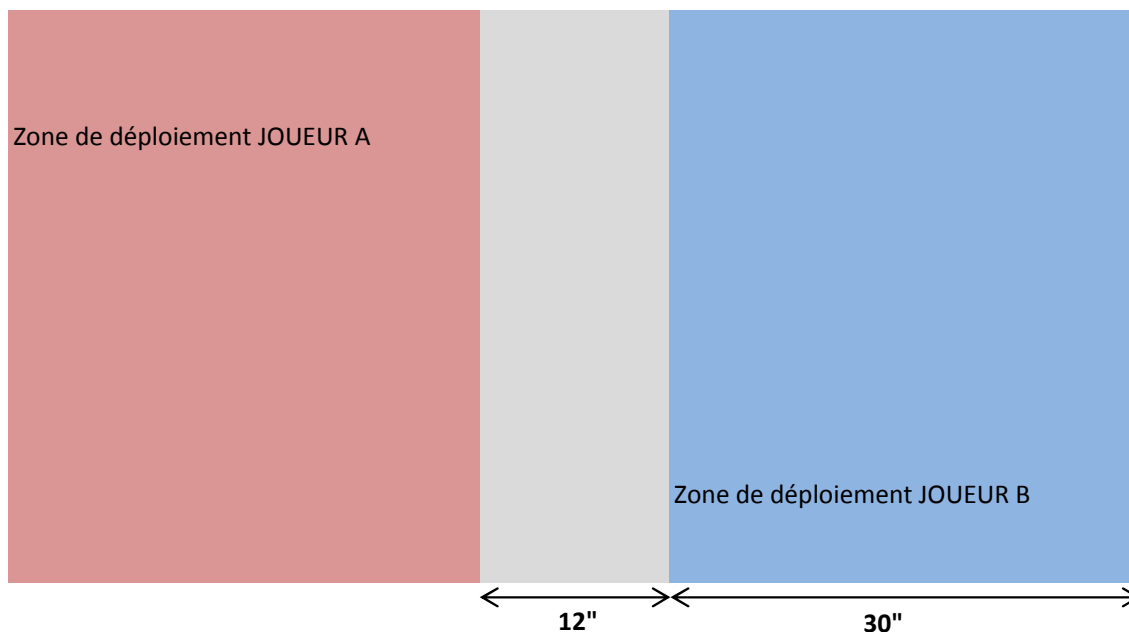
**Hold the objectives:** A la fin de la partie, chaque objectif dans la zone d'un joueur vaut **1pt** de victoire pour ce joueur, **3pts** pour son adversaire. Chaque autre objectif rapporte **2pts** de victoire.

**Alpha Strike:** Chaque unité ennemie entièrement détruite au premier round rapporte **1pt** de victoire.

**Seigneur de guerre:** La destruction du Seigneur de guerre adverse rapporte **1pt** de victoire.

**Briseur de lignes:** Si un joueur possède au moins une unité, intégralement dans la zone de déploiement adverse à la fin de la partie, il marque **1pt** de victoire.

## SCENARIO ROUND III



**Placement des objectifs:** Les joueurs jettent un dé chacun, le gagnant du jet place 1 objectif en premier puis les deux joueurs alternent le placement des 5 objectifs restants. Les objectifs doivent être à plus de 12" (centre à centre) les uns des autres, et à plus de 6" des bords de table.

**Déploiement:** Le joueur qui a posé le dernier pion objectif choisit sa zone de déploiement, son adversaire déploie une unité en premier, puis les deux joueurs alternent les poses. Le joueur ayant fini de se déployer en premier, obtient un bonus de +1 pour le jet d'initiative.

**Durée de la partie:** 5 tours.

**Scoring:** **Kill the grunts:** chaque unité de type **TROUPE** détruite entièrement rapporte **1pt** de victoire.

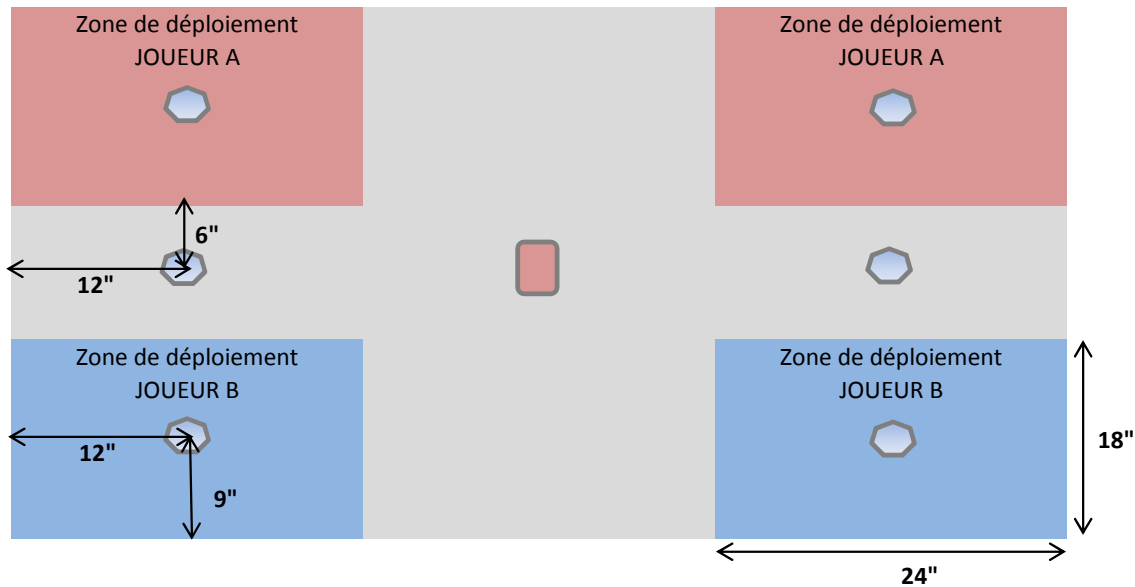
**Maelstrom:** chaque joueur génère 6 objectifs au début de son premier tour. Les objectifs restent secrets jusqu'à être atteints ou défaussés. Les joueurs ne génèrent pas de nouveaux objectifs avant d'avoir complété tous leurs objectifs actifs. Chaque fois qu'un joueur entame son tour en n'ayant plus d'objectifs actifs, il génère à nouveau une main de X objectifs, X étant égal au nombre d'objectifs générés précédemment -1 (donc 6 objectifs, puis 5, puis 4 etc..) A la fin de leur tour les joueurs peuvent payer **1pts** de commandement pour défausser jusqu'à 2 objectifs de leur main.

**Alpha Strike:** Chaque unité ennemie entièrement détruite au premier round rapporte **1pt** de victoire.

**Seigneur de guerre:** La destruction du Seigneur de guerre adverse rapporte **1pt** de victoire.

**Briseur de lignes:** Si un joueur possède au moins une unité, intégralement dans la zone de déploiement adverse à la fin de la partie, il marque **1pt** de victoire.

## SCENARIO ROUND IV




**Placement des objectifs:** Les objectifs sont placés comme sur le plan.



**Déploiement:** Les joueurs tirent au dé, le vainqueur choisit sa zone de déploiement, son adversaire déploie une unité en premier puis les deux joueurs alternent les poses. Le joueur ayant fini de se déployer en premier, obtient un bonus de +1 pour le jet d'initiative.

**Durée de la partie:** 5 tours.

**Scoring:**  **Relic:** a la fin de la partie, le joueur qui contrôle la relique marque **1pt**, si il la contrôle dans sa zone de déploiement il marque **2pts**, si une de ses figurines la porte il marque **2pts**, si une de ses figurines la porte dans sa zone de déploiement il marque **3pts**. Toute figurine d'infanterie qui arrive en contact avec la relique peut la ramasser et la porter. Une figurine portant la relique ne peut jamais se déplacer de plus de 6" lors d'un mouvement (qu'elle qu'en soit la raison). Si la figurine est tuée, la relique est posé sur place à cet endroit. Une figurine peut transmettre la relique à une autre figurine en se plaçant à son contact en phase de mouvement (en tous les cas la relique ne peut pas bouger de plus de 6" lors d'une même phase).

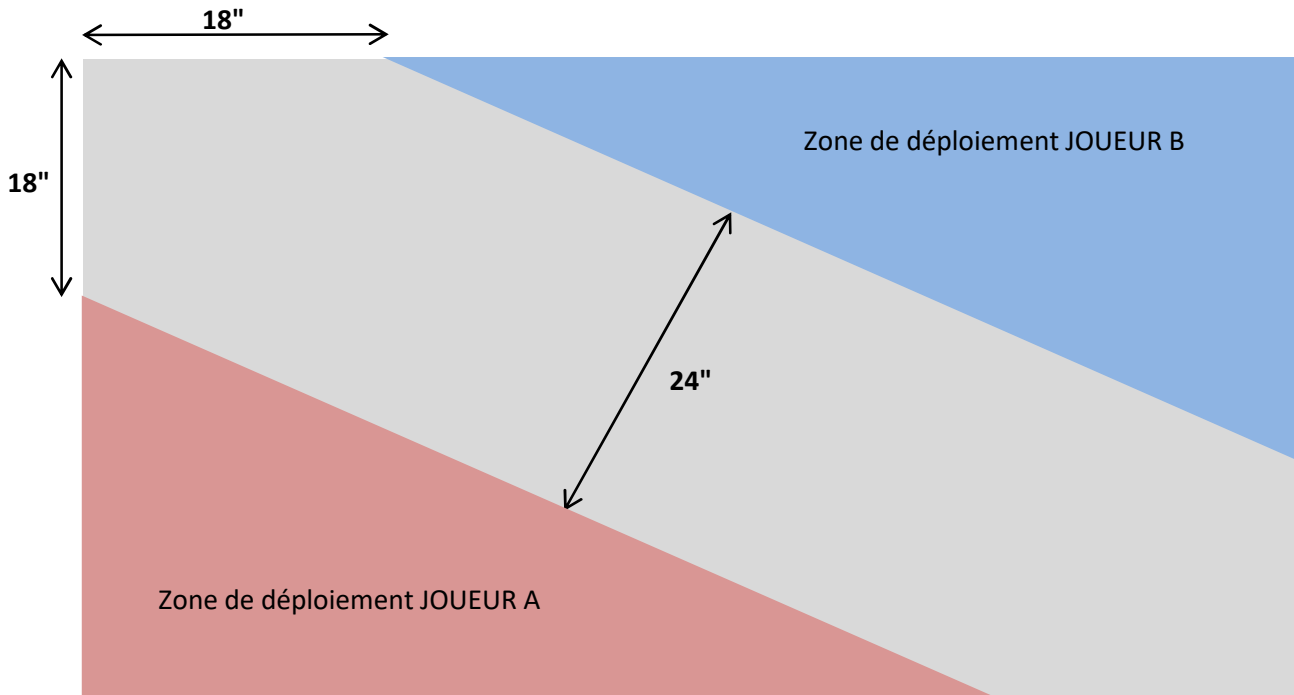
**Capture and hold:** A la fin du tour d'un joueur, un objectif sécurisé dans la zone du joueur rapporte **1pt** de victoire pour ce joueur, un objectif sécurisé dans la zone adverse rapporte **3pts** de victoire. Chaque autre objectif sécurisé rapporte **2pts** de victoire.

**Alpha Strike:** Chaque unité ennemie entièrement détruite au premier round rapporte **1pt** de victoire.

**Seigneur de guerre:** La destruction du Seigneur de guerre adverse rapporte **1pt** de victoire.

**Briseur de lignes:** Si un joueur possède au moins une unité, intégralement dans la zone de déploiement adverse à la fin de la partie, il marque **1pt** de victoire.

## SCENARIO ROUND V



**Placement des objectifs:** Les joueurs jettent un dé chacun, le gagnant du jet place 1 objectif en premier puis les deux joueurs alternent le placement des 5 objectifs restants. Les objectifs doivent être à plus de 12" (centre à centre) les uns des autres, et à plus de 6" des bords de table.

**Déploiement:** Le joueur qui a posé le dernier pion objectif choisit sa zone de déploiement, son adversaire déploie une unité en premier, puis les deux joueurs alternent les poses. Le joueur ayant fini de se déployer en premier, obtient un bonus de +1 pour le jet d'initiative.

**Durée de la partie:** 5 tours.

### Scoring:

**Killpoints:** chaque unité détruite entièrement rapporte **1pt** de victoire.

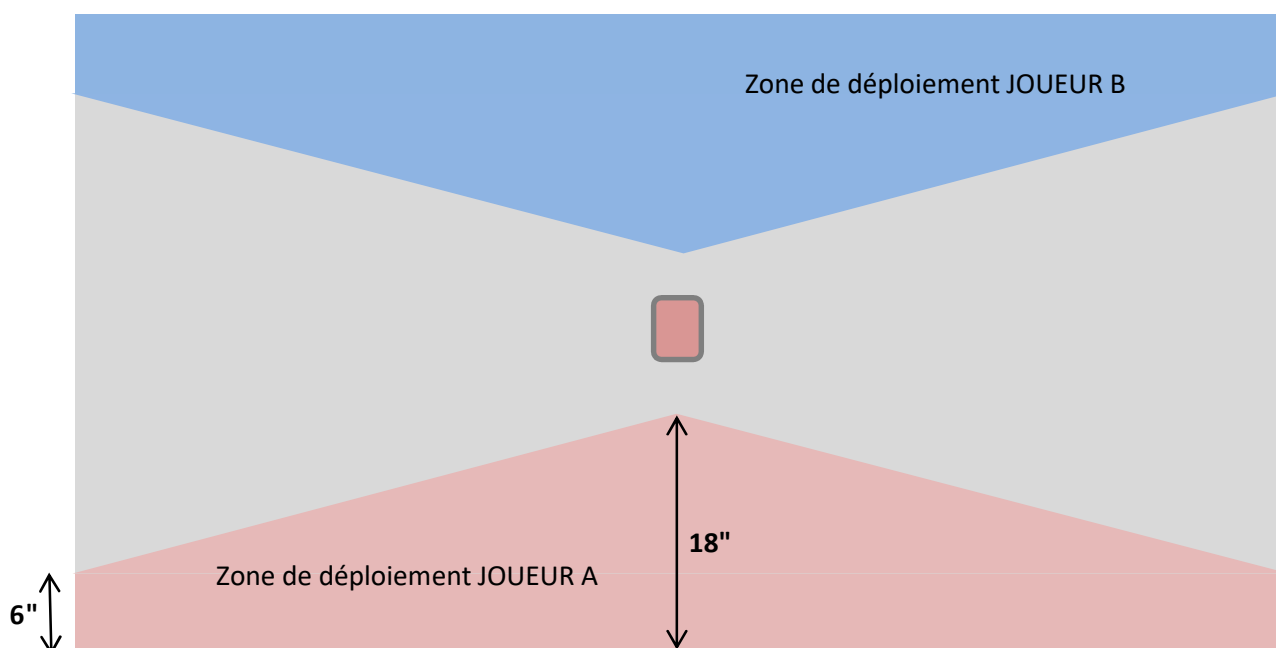
**Maelstrom:** chaque joueur génère assez d'objectifs pour en avoir toujours 4 au début de son tour. Les objectifs de type assassiner/détruire une unité ne peuvent être défaussés que si ils sont impossible à atteindre ou en payant **2CP**.

**Alpha Strike:** Chaque unité ennemie entièrement détruite au premier round rapporte **1pt** de victoire.

**Seigneur de guerre:** La destruction du Seigneur de guerre adverse rapporte **1pt** de victoire.

**Briseur de lignes:** Si un joueur possède au moins une unité, intégralement dans la zone de déploiement adverse à la fin de la partie, il marque **1pt** de victoire.


## SCENARIO ROUND VI



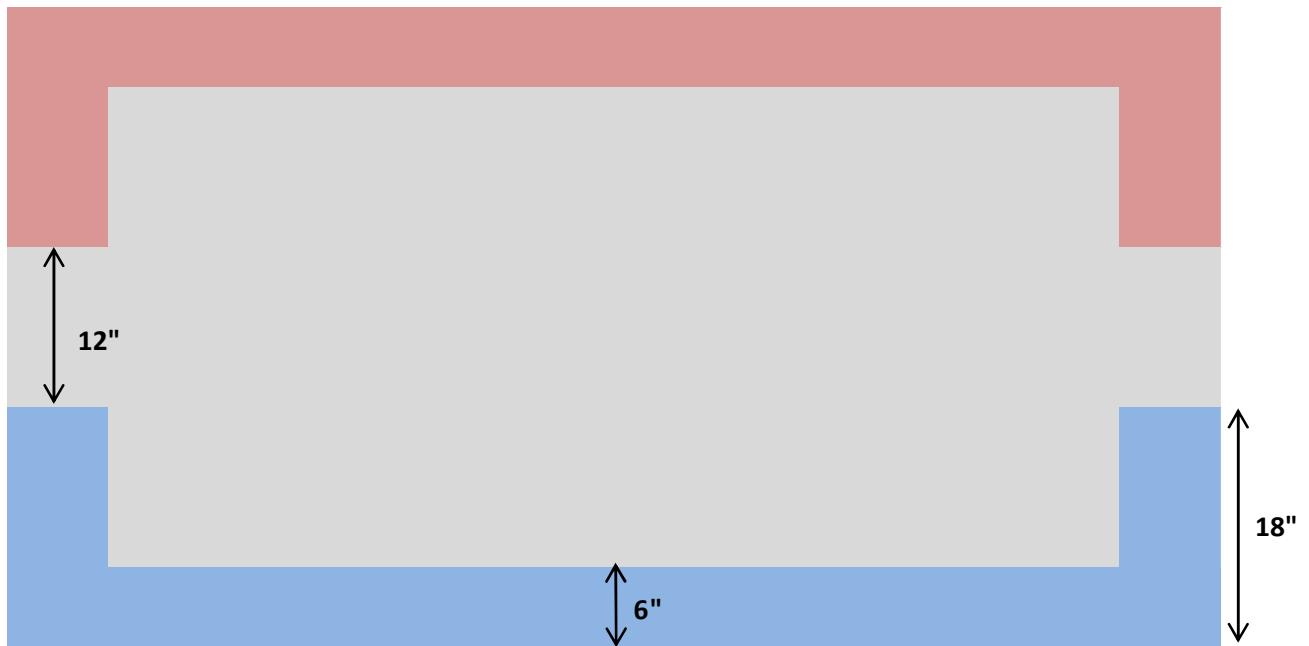
**Placement des objectifs:** Aucun objectif dans ce scénario.

**Déploiement:** Les joueurs tirent au dé, le vainqueur choisit sa zone de déploiement, son adversaire déploie une unité en premier puis les deux joueurs alternent les poses. Le joueur ayant fini de se déployer en premier, obtient un bonus de +1 pour le jet d'initiative.

**Durée de la partie:** 5 tours.

**Scoring:**  **Relic:** A la fin de la partie, si un seul joueur contrôle la relique marque **10pts** et gagne la partie. Si un joueur porte la relique il marque **15pts** et gagne la partie. Si un joueur porte la relique et qu'elle se trouve dans sa zone de déploiement il marque **20pts** et gagne la partie. Si elle est contestée chaque joueur marque **5pts** et la partie est une égalité. Dans tout autre cas de figure les joueurs ne marquent aucun point et la partie est une égalité. Toute figurine d'infanterie qui arrive en contact avec la relique peut la ramasser et la porter. Une figurine portant la relique ne peut jamais se déplacer de plus de 6" lors d'un mouvement (qu'elle qu'en soit la raison). Si la figurine est tuée, la relique est posée sur place à cet endroit. Une figurine peut transmettre la relique à une autre figurine en se plaçant à son contact en phase de mouvement (en tous les cas la relique ne peut pas bouger de plus de 6" lors d'une même phase).

## SCENARIO ROUND VII



**Placement des objectifs:** Les joueurs jettent un dé chacun, le gagnant du jet place 1 objectif en premier puis les deux joueurs alternent le placement des 5 objectifs restants. Les objectifs doivent être à plus de 12" (centre à centre) les uns des autres, et à plus de 6" des bords de table. Les 4 premiers objectifs doivent être posés dans les 2 zones de déploiement (2 objectifs pour chaque zone). Les 2 derniers objectifs, ne doivent pas se trouver dans une zone de déploiement.

**Déploiement:** Les joueurs tirent au dé, le vainqueur choisit sa zone de déploiement, son adversaire déploie une unité en premier puis les deux joueurs alternent les poses. Le joueur ayant fini de se déployer en premier, obtient un bonus de +1 pour le jet d'initiative.

**Durée de la partie:** 5 tours.

### **Scoring:**

**Maelstrom:** chaque joueur génère assez d'objectifs pour en avoir toujours 3 au début de son tour. Les objectifs de chacun peuvent être accomplis par les 2 joueurs.

**Capture and hold:** A la fin du tour d'un joueur, un objectif sécurisé dans la zone du joueur rapporte **1pt** de victoire pour ce joueur, un objectif sécurisé dans la zone adverse rapporte **3pts** de victoire. Chaque autre objectif sécurisé rapporte **2pts** de victoire.

**Alpha Strike:** Chaque unité ennemie entièrement détruite au premier round rapporte **1pt** de victoire.

**Seigneur de guerre:** La destruction du Seigneur de guerre adverse rapporte **1pt** de victoire.

**Briseur de lignes:** Si un joueur possède au moins une unité, intégralement dans la zone de déploiement adverse à la fin de la partie, il marque **1pt** de victoire.