



# C'est mon choix



## Objectifs Primaires

Comme c'est bien connu « c'était mieux avant ». Donc pour renouer avec l'esprit V2, les objectifs de ce scénario seront choisis parmi une liste de 5 possibles avec des aménagements bien sûr !

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte 2 points de scénario.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte 1 point de scénario.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte 3 points de scénario.

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, si le cumul est égal il y a match nul.

- **Mission 1 « Assassinat »** : Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage OG le plus cher de votre adversaire.
- **Mission 2 « Invasion »** : Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.  
*Pour contrôler une zone de déploiement, le joueur doit y avoir plus de points d'armées que le joueur adverse. Une unité doit avoir la majorité de ses figurines (ou de sa surface pour un véhicule) dans une zone pour pouvoir prétendre la contrôler.*
- **Mission 3 « Occupation »** : Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).  
*Pour contrôler un point nodal, le joueur doit y avoir au contact au moins une figurine d'une unité opérationnelle sans que l'adversaire n'ait lui-même de figurine en contact.*
- **Mission 4 « Boucherie »** : Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.
- **Mission 5 « Montrer l'exemple »** : Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage OG.  
*Pour contrôler ce point, une unité OG doit avoir un de ses membres en contact avec le point central sans que l'adversaire n'ait lui-même de figurine issue d'un choix OG au contact.*

## Objectifs Secondaires

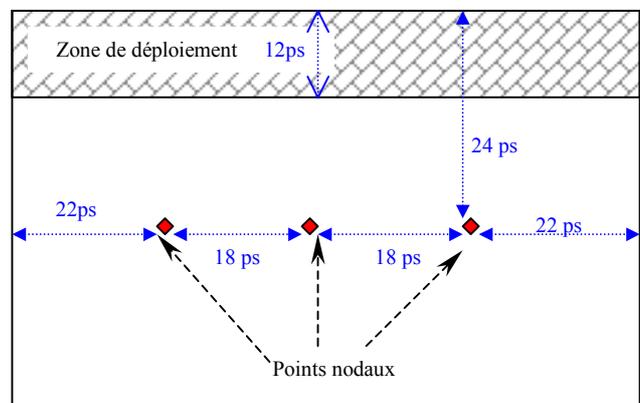
Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénarios que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.

Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :

- Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.
- Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.
- Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.
- Un joueur ayant 6 points de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaires.

## Règles spéciales

- **Frappe en Profondeur**
- **Infiltration**
- **Attaque de flanc**
- **Réserves** (Les réserves d'un joueur rentrent n'importe où par son bord de table – pas seulement dans sa zone de déploiement)
- **Règle** : Il est strictement interdit de stationner au dessus des Points nodaux, quelles que soient les capacités ou les options des figurines (antigrav, crochets,...).



## Déploiement

Le déploiement se fera selon les modalités du déploiement du Livre de Règles W40K V5 : Bataille rangée p 93



# Echelon



## Objectifs Primaires

Selon une stratégie subtile et machiavélique, chaque camp cherche à raser l'adversaire.

Les joueurs comptent les points d'annihilation qu'ils ont marqués durant la partie.

A la fin de la partie, celui qui cumule le plus de points d'annihilation est victorieux, si le cumul est le même, il y a match nul.

Les différents types d'unités entreront en jeu suivant la séquence décrite dans la rubrique déploiement.

## Objectifs Secondaires

1

Le joueur qui contrôle un point nodal « extérieur » à la fin de la partie marque 2 points de classement supplémentaires.

2

Le joueur qui contrôle un point nodal central à la fin de la partie marque 1 point de classement supplémentaire.

• Pour contrôler un point nodal, il suffit d'y avoir au contact une figurine appartenant à une unité opérationnelle, à la fin de la partie, sans qu'aucune figurine ennemie ne soit elle-même en contact avec ce point nodal.

## Règles spéciales

➤ Frappe en Profondeur

➤ Infiltration

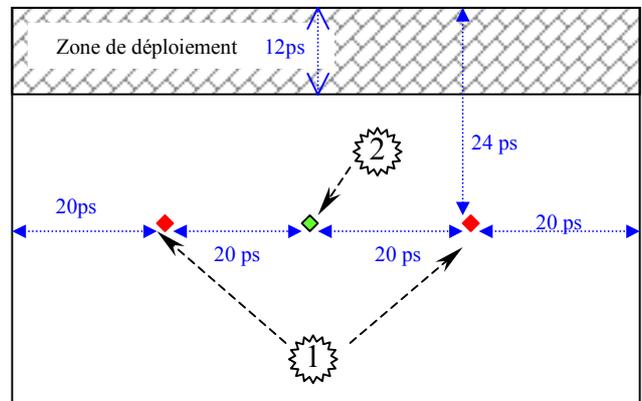
➤ Attaque de flanc

➤ Rq : Il est strictement interdit de stationner au dessus des Points nodaux et de l'artefact, quelles que soient les capacités ou les options des figurines (antigrav, crochets,...).

## Durée de la partie

La partie durera 5 tours au minimum.

Un 6ème tour sera joué sur 3+ sur un jet de dé, puis éventuellement un 7ème sur 5+ (un joueur lance le dé).



## Déploiement

Le déploiement se fera selon les modalités suivantes :

➤ Les deux joueurs lancent un dé. Celui qui a fait le **plus petit score** choisit s'il sera le **joueur A** ou **B**.

➤ Le **joueur B** choisit son côté de table. Le **joueur A** se déploiera sur le côté opposé.

➤ Le **joueur A** déploie ses infiltrateurs, ses Attaques Rapides et ses unités bénéficiant de la règle scout à moins de 12 ps de son bord de table. Il place les autres unités en réserve.

➤ Le **joueur B** déploie ses infiltrateurs, ses Attaques Rapides et ses unités bénéficiant de la règle scout à moins de 12 ps de son bord de table. Il place les autres unités en réserve.

➤ Le **joueur A** commence à jouer.

➤ Lors du 1er tour, les Elites rentrent automatiquement par les bord de la zone de déploiement des joueurs (petits côtés y compris)

➤ Lors du 2ème tour, les OQ et les troupes rentrent automatiquement par les bord de la zone de déploiement des joueurs (petits côtés y compris)

➤ Lors du 3ème tour, les Soutiens rentrent automatiquement par les bord de la zone de déploiement des joueurs (petits côtés y compris)



# Dawn of War



## Objectifs Primaires

Chaque camp cherche à s'assurer la maîtrise du terrain. Cette maîtrise est matérialisée par des points nodaux qu'il faut contrôler.

Contrôler un point nodal à l'issue de la partie rapporte **1 point de scénario**.

- Pour contrôler un point nodal, il suffit de terminer un mouvement au contact d'un point nodal (n'importe lequel, mouvement, assaut, consolidation... - par contre on ne peut pas déclarer d'assaut contre un point nodal-) avec une figurine ayant une endurance, sans qu'aucune figurine ennemie ne soit elle-même en contact avec ce point nodal. Matérialisez alors le contrôle avec le matériel fourni.
- Vous pouvez dès lors (à vos risques et périls) vous en éloigner, il sera toujours contrôlé, tant que l'adversaire ne viendra pas lui-même le contrôler.
- On peut ainsi venir contrôler un point nodal qui était « vierge » ou en reprendre un à l'ennemi, s'il en a malencontreusement abandonné la protection.

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, si le cumul est égal il y a match nul.

## Objectifs Secondaires

Les joueurs totalisent leur nombre de points d'annihilation gagnés durant la partie.

Un joueur marque **uniquement le plus haut score** parmi les propositions suivantes :

- un joueur qui a + de 15 points d'annihilation ou un joueur qui a entièrement détruit l'armée de son adversaire (table rase) à la fin de la partie marque 5 points de classement supplémentaires.
- un joueur qui a entre 10 et 14 points d'annihilation à la fin de la partie marque 4 points de classement supplémentaires.
- un joueur qui a entre 5 et 9 points d'annihilation à la fin de la partie marque 3 points de classement supplémentaires.
- un joueur qui a entre 3 et 4 points d'annihilation à la fin de la partie marque 2 points de classement supplémentaires.
- un joueur qui a 2 points d'annihilation à la fin de la partie marque 1 point de classement supplémentaire.

## Règles spéciales

➤ **Frappe en Profondeur**

➤ **Pas d'Infiltration**

➤ **Attaque de flanc**

➤ **Réserves** (Les réserves d'un joueur rentrent n'importe où par son bord de table – pas seulement dans sa zone de déploiement)

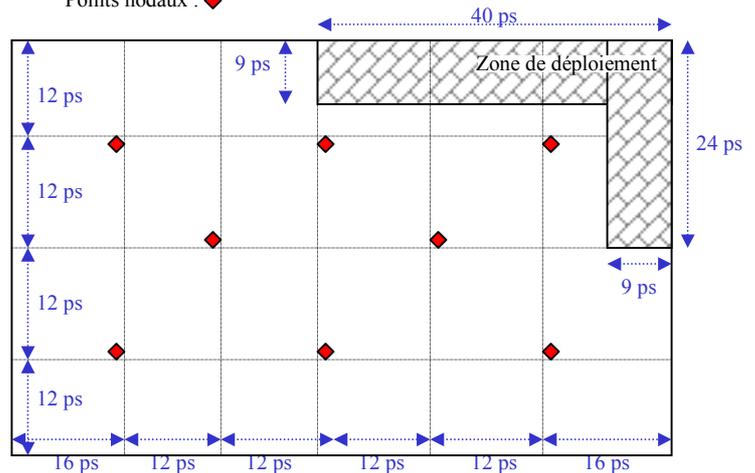
➤ **Règle** : Il est strictement interdit de stationner **au dessus** des Points nodaux, quelles que soient les capacités ou les options des figurines (antigrav, crochets,...).

## Durée de la partie

La partie durera 5 tours au minimum.

Un 6ème tour sera joué sur 3+ sur un jet de dé, puis éventuellement un 7ème sur 5+ (un joueur lance le dé).

Points nodaux : ◆



## Déploiement

Le déploiement se fera en « **déploiement caché** ».

➤ Les deux joueurs observent longuement la configuration de la table.

➤ Chaque joueur lance un dé. Celui qui a fait le **plus petit score** choisit le **coin de table** où il se déploie. Son adversaire se déploiera dans le coin opposé.

➤ Les deux joueurs placent le paravent devant leur zone de déploiement. Ils déploient alors secrètement la totalité de leurs armées (hors unités concernés par « réserves » et « attaque de flanc »). Sur accord commun des deux joueurs les paravents sont enlevés.

➤ Chaque joueur lance à nouveau un dé. Celui qui a fait le **plus haut score** choisit s'il commence à jouer ou non.



# Blocus Energetique



## Objectifs Primaires

Afin de s'assurer une victoire facile, les généraux tentent de s'emparer du maximum de Générateurs d'énergie (GdE).

Contrôler un GdE adverse rapporte 2 point de scénario.

Contrôler un de ses propres GdE rapporte 1 point de scénario.

• Pour contrôler un GdE, le joueur doit avoir dans un rayon de 3 ps autour du GdE au moins une figurine d'une unité opérationnelle sans que l'adversaire n'ait lui-même une figurine dans le rayon de 3 ps.

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, si le cumul est égal il y a match nul.

## Objectifs Secondaires

1

Le joueur qui contrôle la zone de déploiement adverse marque 3 points de classement supplémentaires.

• Pour contrôler une zone de déploiement, le joueur doit y avoir plus de points d'armées. Une unité doit avoir la majorité de ses figurines (ou de sa surface pour un véhicule) dans une zone pour pouvoir prétendre la contrôler.

2

Assassinat :

• On tire au sort une unité dans la liste d'armée de chaque joueur avant la partie (l'arbitre passera en début de partie). Le joueur marque 1 point de classement supplémentaire s'il détruit l'unité adverse tirée au sort.

• Chaque joueur choisit dans la liste d'armée de son adversaire une unité. Le joueur marque 1 point de classement supplémentaire s'il détruit l'unité adverse choisie.

## Règles spéciales

➤ Frappe en Profondeur

➤ Infiltration

➤ Attaque de flanc

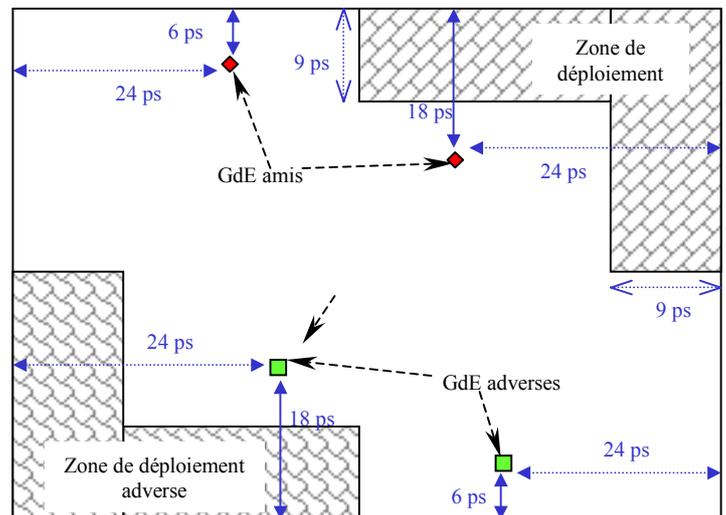
➤ Réserves (Les réserves d'un joueur rentrent n'importe où par son bord de table – pas seulement dans sa zone de déploiement)

➤ Rque : Il est strictement interdit de stationner au dessus des Générateurs, quelles que soient les capacités ou les options des figurines (antigrav, crochets,...).

## Durée de la partie

La partie durera 5 tours au minimum.

Un 6ème tour sera joué sur 3+ sur un jet de dé, puis éventuellement un 7ème sur 5+ (un joueur lance le dé).



## Déploiement

Le déploiement se fera en « déploiement caché ».

➤ Les deux joueurs observent longuement la configuration de la table.

➤ Chaque joueur lance un dé. Celui qui a fait le plus petit score choisit la longueur de table où il se déploie. Son adversaire se déploiera dans la longueur opposée.

➤ Les deux joueurs placent le paravent devant leur zone de déploiement. Ils déploient alors secrètement la totalité de leurs armées (hors réserves et infiltrateurs). Sur accord commun des deux joueurs les paravents sont enlevés. Les joueurs déploient alternativement leurs infiltrateurs unité par unité en commençant par celui qui avait fait le plus petit score.

➤ Chaque joueur lance à nouveau un dé. Celui qui a fait le plus haut score choisit s'il commence à jouer ou non.



# Aube Sanglante



## Objectifs Primaires

Chaque camp cherche à profiter de l'aube pour surprendre l'adversaire et ainsi assurer son emprise sur le terrain. Pour cela il faut contrôler un maximum de quarts de table.

Le quart de table où s'est déployé l'adversaire vous rapporte **6 points de scénario** si vous le contrôlez à la fin de la partie.

Un quart de table adjacent à celui où vous vous êtes déployé, vous rapporte **4 point de scénario** si vous le contrôlez à la fin de la partie.

Le quart de table où vous vous êtes déployé, vous rapporte **2 point de scénario** si vous le contrôlez à la fin de la partie.

• Pour contrôler un quart de table, cumulez les valeurs en points d'armées des unités s'y trouvant pour chaque joueur, celui dont le cumul est le plus important contrôle le quart.

- ✓ Une unité doit avoir la majorité de ses figurines (ou de sa surface pour un véhicule) dans un quart pour pouvoir prétendre le contrôler.
- ✓ Une unité rapporte sa valeur complète si elle est à la moitié ou plus de ses effectifs (effectif = total des PV des figurines de l'unité) de départ, et la moitié de sa valeur si elle est à moins.
- ✓ Un véhicule rapporte sa valeur complète s'il est encore mobile et la moitié s'il est immobilisé.

Un point d'annihilation rapporte un point de scénario.

A la fin de la partie, s'il y a **3 points ou moins d'écart** entre les cumuls de points de scénario des deux joueurs, il y a match nul.

S'il y a **plus de 3 points d'écart** entre les cumuls de points de scénario des deux joueurs, alors le joueur avec le plus gros cumul est victorieux.

## Objectifs Secondaires



Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les trois possibilités qui suivent :

- Un joueur contrôlant un quart de table à la fin de la partie marquera **1 point de classement supplémentaire**.
- Un joueur contrôlant deux quarts de table à la fin de la partie marquera **2 points de classement supplémentaires**.
- Un joueur contrôlant trois ou quatre quarts de table à la fin de la partie marquera **3 points de classement supplémentaires**.



Les joueurs cherchent à s'assurer le contrôle du centre de la table avec une unité OG afin de maîtriser les combats. Le joueur qui contrôle le point central à la fin de la partie marque **2 points de classement supplémentaires**.

- Pour contrôler ce point (matérialisez le), une unité OG doit avoir un de ses membres en contact avec le point central sans que l'adversaire n'ait lui-même de OG ou de personnage indépendant au contact.
- Une unité OG ne pourra pas à la fois prétendre au contrôle d'un quart de table et du point central, mais devra choisir.

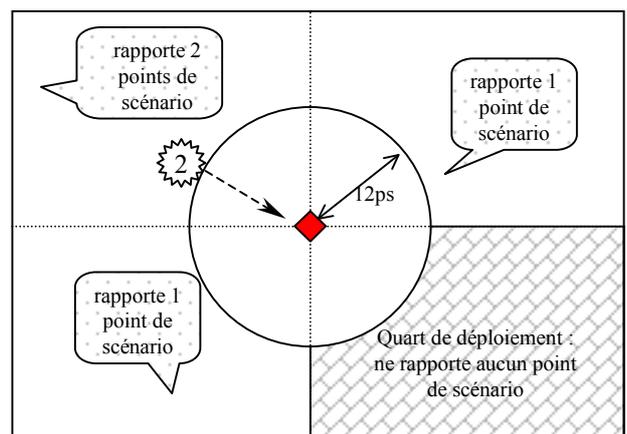
## Règles spéciales

- Frappe en Profondeur
- Infiltration
- Combat nocturne (les 2 premiers tours uniquement)
- Attaque de flanc
- Réserves (Les réserves d'un joueur rentrent n'importe où par son bord de table – pas seulement dans sa zone de déploiement)
- Règle : Il est strictement interdit de stationner **au dessus** du point central, quelles que soient les capacités ou les options des figurines (antigrav, crochets,...).

## Durée de la partie

La partie durera 6 tours au minimum.

Un 7ème tour sera joué sur 5+ sur un jet de dé (un joueur lance le dé).



## Déploiement

Le déploiement se fera selon les modalités du déploiement du Livre de Règles W40K V5 : Fer de lance (quarts de table) p 93.



# Ca va saigner



## Objectifs Primaires

Selon une stratégie subtile et machiavélique, chaque camp cherche à raser l'adversaire.

Les joueurs comptent les points d'annihilation qu'ils ont marqués durant la partie.

A la fin de la partie, si la différence entre les cumuls de points d'annihilation est de 2 points ou moins il y a match nul. Sinon celui des deux joueurs qui a le plus de points d'annihilation est victorieux.

## Objectifs Secondaires

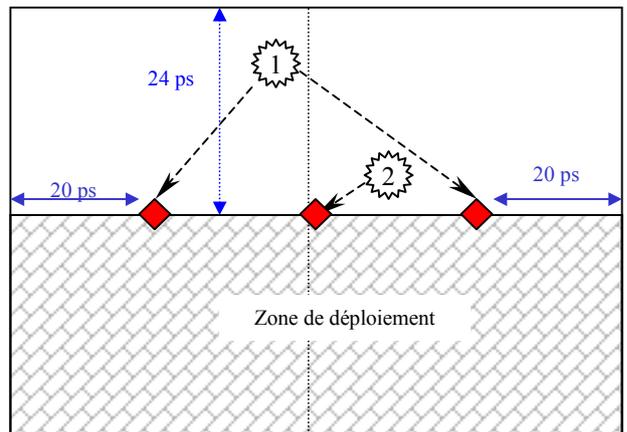
1 Un joueur qui contrôle un point nodal situé sur un des côtés à la fin de la partie marque 2 points de classement supplémentaires.

2 Un joueur qui contrôle le point nodal situé au centre de la table à la fin de la partie marque 1 point de classement supplémentaire.

*Pour contrôler un point nodal, une unité opérationnelle doit avoir un de ses membres en contact avec ce point sans que l'adversaire n'ai lui-même de figurine au contact.*

## Règles spéciales

- Frappe en Profondeur
- Infiltration
- Combat Nocturne (premier tour uniquement)
- Attaque de flanc
- Réserves (Les réserves d'un joueur rentrent n'importe où par son bord de table – pas seulement dans sa zone de déploiement)
- Règle : Il est strictement interdit de stationner au dessus des Points nodaux et de l'artefact, quelles que soient les capacités ou les options des figurines (antigrav, crochets,...).



## Durée de la partie

La partie durera 5 tours au minimum.

Un 6ème tour sera joué sur 3+ sur un jet de dé, puis éventuellement un 7ème sur 5+ (un joueur lance le dé).

## Déploiement

Le déploiement se fera selon les modalités du déploiement en Brouillard de guerre (voir Livre de règles p93)



# Sauver sa peau



## Objectifs Primaires

Chaque camp cherche à sauvegarder ses troupes en vue de la bataille finale qui devrait décider du sort de la planète.

Chaque joueur essaie de sortir un maximum d'unités par le côté de table (voir schéma) où s'est déployé l'adversaire. Chaque unité franchissant le bord de table de l'adversaire, rapporte deux points de scénario.

Un point d'annihilation rapporte un point de scénario.

A la fin de la partie, s'il y a 3 points ou moins d'écart entre les cumuls de points de scénario des deux joueurs, il y a match nul. S'il y a plus de 3 points d'écart entre les cumuls de points de scénario des deux joueurs, alors le joueur avec le plus gros cumul est victorieux.

## Objectifs Secondaires

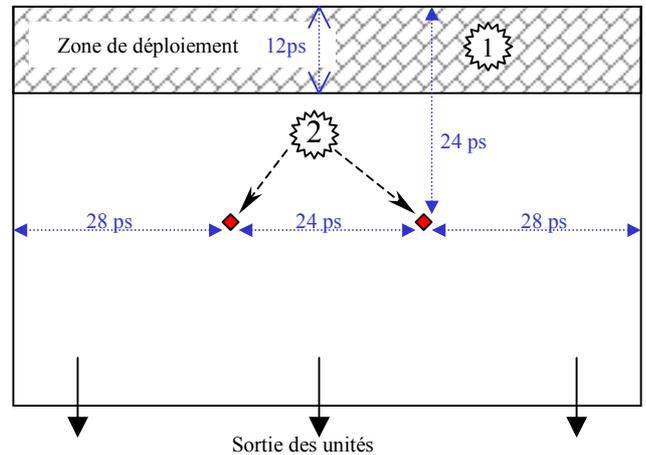
- 1 Le joueur qui contrôle sa propre zone de déploiement à la fin de la partie marque **1 point de classement supplémentaire**.
  - Pour occuper sa zone de déploiement, le joueur doit y avoir plus d'unités opérationnelles que son adversaire.
- 2 Le joueur qui contrôle un point nodal à la fin de la partie marque **2 points de classement supplémentaires**.
  - Pour contrôler un point nodal, il suffit d'y avoir au contact une figurine appartenant à une unité opérationnelle au début de la partie (même si elle n'est plus opérationnelle à la fin de la partie) sans qu'aucune figurine ennemie ne soit elle-même en contact avec ce point nodal.

## Règles spéciales

- Frappe en Profondeur
- Réserves (Les réserves d'un joueur rentrent n'importe où par son bord de table – pas seulement dans sa zone de déploiement)
- Pas d'Infiltration
- Pas d'Attaque de flanc
- Sauve qui peut : toute unité ne possédant pas un mouvement supérieur à 6ps lors de la phase de mouvement ou lors d'une charge bénéficie de la règle scout.
- Rque : Il est strictement interdit de stationner au dessus des points nodaux, quelles que soient les capacités ou les options des figurines (antigrav, crochets,...).

## Durée de la partie

La partie durera 6 tours au minimum.  
Un 7ème tour sera joué sur 5+ sur un jet de dé (un joueur lance le dé).



## Déploiement

Le déploiement se fera selon les modalités du déploiement du Livre de Règles W40K V5 : Bataille rangée p 93.



# Ligne de Front



## Objectifs Primaires

Les généraux tentent de maîtriser la ligne de front, ils doivent s'emparer du maximum de Points nodaux matérialisant l'avancée de leur armée.

Contrôler le point nodal n°1 ou n°5 rapporte **1 point de scénario**.

Contrôler le point nodal n°2 ou n°4 rapporte **3 points de scénario**.

Contrôler le point nodal n°3 rapporte **2 point de scénario**.

• Pour contrôler un point nodal, le joueur doit y avoir au contact au moins une figurine d'une unité encore opérationnelle sans que l'adversaire n'ait lui-même de figurine en contact.

• Uniquement en ce qui concerne les point nodaux n°1 et n°5, toute unité d'Elites, d'Attaque rapide ou de Soutien n'étant pas un véhicule sera considéré comme opérationnelle

Chaque joueur tire au hasard 2 points nodaux qu'il garde secrets. Si à la fin de la partie il contrôle un point nodal tiré au hasard il marque **2 points de scénario en plus** (par exemple un joueur qui a tiré au hasard le point n°5 et qui le contrôle en fin de partie marquera 3 points de scénario)

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, si le cumul est égal il y a match nul.

## Objectifs Secondaires

**1** Le joueur qui contrôle la zone de déploiement adverse marque 3 points de classement supplémentaires.  
• Pour contrôler une zone de déploiement, le joueur doit y avoir plus de points d'armées en terme d'unités encore opérationnelles que le joueur adverse. Une unité doit avoir la majorité de ses figurines (ou de sa surface pour un véhicule) dans une zone pour pouvoir prétendre le contrôler.

**2** Le joueur marque 1 point de classement supplémentaire par unité OG ennemie détruite. (le joueur ne pourra pas marquer plus de 2 points de classement ainsi)

## Règles spéciales

➤ Frappe en Profondeur

➤ Pas d'Infiltration

➤ Attaque de flanc

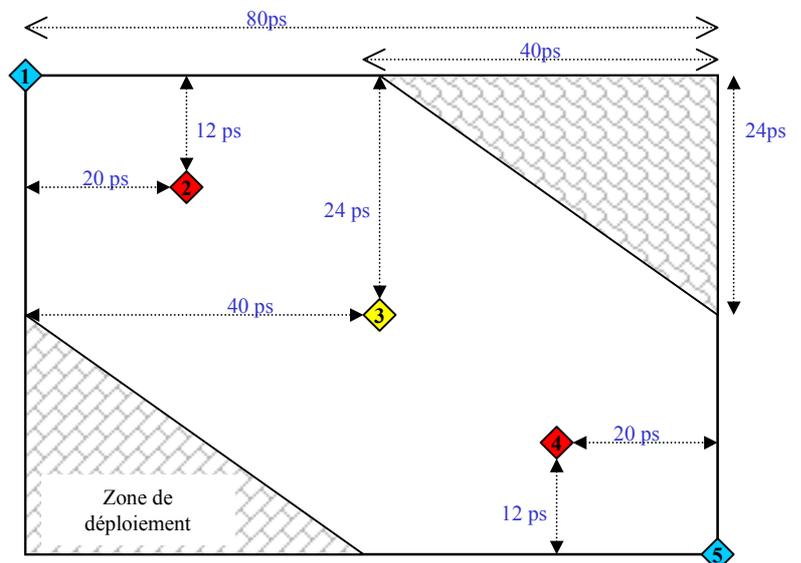
➤ Réserves (Les réserves d'un joueur rentrent n'importe où par son bord de table – pas seulement dans sa zone de déploiement)

➤ Rque : Il est strictement interdit de stationner **au dessus** des Générateurs et de l'artefact, quelles que soient les capacités ou les options des figurines (antigrav, crochets...).

## Durée de la partie

La partie durera 6 tours au minimum.

Un 7ème tour sera joué sur 5+ sur un jet de dé (un joueur lance le dé).



## Déploiement

Le déploiement se fera en « déploiement caché ».

➤ Les deux joueurs observent longuement la configuration de la table.

➤ Chaque joueur lance un dé. Celui qui a fait le **plus petit score** choisit le coin où il se déploie. Son adversaire se déploiera dans le coin opposé.

➤ Les deux joueurs placent le paravent devant leur zone de déploiement. Ils déploient alors secrètement la totalité de leurs armées (hors réserves et infiltrateurs). Sur accord commun des deux joueurs les paravents sont enlevés.

➤ Les joueurs déploient alternativement leurs infiltrateurs unité par unité en commençant par celui qui avait fait le **plus petit score**.

➤ Chaque joueur lance à nouveau un dé. Celui qui a fait le **plus haut score** choisit s'il commence à jouer ou non.



# Artefact rare



## Objectifs Primaires

Chaque camp cherche à s'assurer le contrôle d'un artefact très ancien enfoui il y a très longtemps sur cette planète et dont la puissance pourrait bien décider du futur des combats. Toutefois il est protégé par un champ de force inviolable, alimenté par quatre générateurs. Les deux généraux essaient de s'assurer le contrôle de la zone de l'artefact et surtout s'en emparer en annulant le champ de force, c'est à dire en détruisant les quatre générateurs.

Détruire un générateur (c'est à dire lui faire perdre son dernier point de structure) rapporte 1 point de scénario.

- Un générateur est considéré comme **invulnérable au premier tour**
- Un générateur est considéré comme une cible de taille 1 avec un Blindage de 10 et 3 PS (points de structure), un dégât superficiel ou important lui fait perdre automatiquement un PS. A 0 PS le générateur est considéré comme détruit.
- Un générateur est lui-même protégé par un bouclier. Il est normalement affecté par les attaques de corps à corps (on peut donc déclarer une charge contre lui) et aux tirs provenant de l'intérieur du bouclier, c'est à dire dans une zone de 6 ps de diamètre centrée sur le générateur.
- Contre les tirs provenant de l'extérieur du bouclier, le générateur bénéficie d'une sauvegarde de 3+ qui ne peut être annulée d'aucune façon.

Contrôler l'artefact (point central) à la fin de la partie, si les quatre générateurs sont détruits, rapporte 4 points de scénario.

- Pour contrôler le point central, le joueur doit avoir dans un rayon de 3 ps autour de l'artefact au moins une figurine d'une unité opérationnelle sans que l'adversaire n'ait lui-même une figurine dans le rayon de 3 ps.

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, si le cumul est égal il y a match nul.

## Objectifs Secondaires

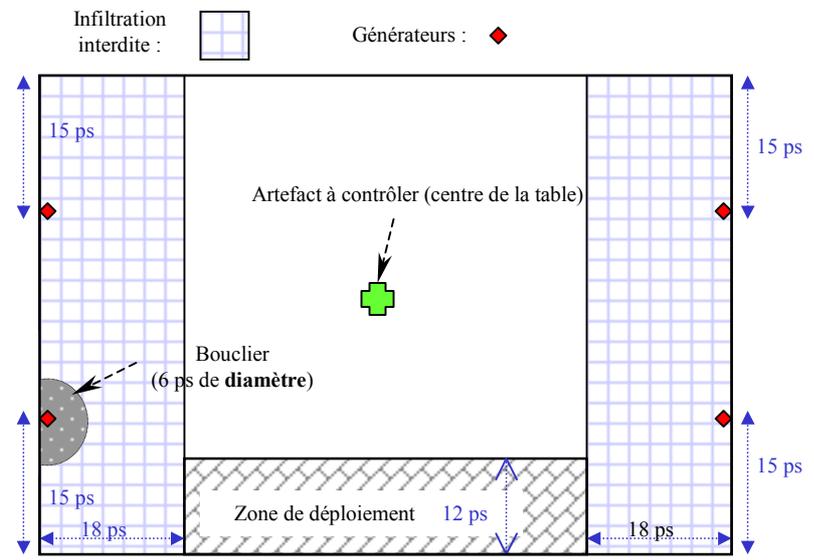
- 1 Le joueur qui a détruit les quatre générateurs et contrôle l'artefact en fin de partie (donc qui a marqué 8 points de scénario) marque 5 points de classement supplémentaires. Il ne pourra pas marquer les points accordés ci-dessous pour avoir rempli un autre objectif secondaire.
- 2 Le joueur qui contrôle le point central (l'artefact) à la fin de la partie, même si les quatre générateurs ne sont pas détruits marque 2 points de classement supplémentaires.
- 3 Le joueur qui a détruit au moins deux générateurs marque 2 points de classement supplémentaires.
- 4 Le joueur qui a détruit l'unité OG la plus chère de l'adversaire marque 1 point de classement supplémentaire.

## Règles spéciales

- **Frappe en Profondeur**
- **Infiltration** (uniquement dans les zones autorisées - voir schéma)
- **Scouts** : le mouvement scout avant le déploiement est interdit
- **Attaque de flanc**
- **Réserves** (Les réserves d'un joueur rentrent n'importe où par son bord de table - pas seulement dans sa zone de déploiement)
- **Règle** : Il est strictement interdit de stationner **au dessus** des Générateurs et de l'Artefact, quelles que soient les capacités ou les options des figurines (antigrav, crochets,...).

## Durée de la partie

La partie durera 6 tours au minimum. Un 7ème tour sera joué sur 5+ sur un jet de dé (un joueur lance le dé).



## Déploiement

- Le déploiement se fera en « déploiement caché ».
- Les deux joueurs observent longuement la configuration de la table.
- Chaque joueur lance un dé. Celui qui a fait le **plus petit score** choisit la **longueur de table** où il se déploie. Son adversaire se déploiera dans la longueur opposée.
- Les deux joueurs placent le paravent devant leur zone de déploiement. Ils déploient alors secrètement la totalité de leurs armées (hors réserves et infiltrateurs). Sur accord commun des deux joueurs les paravents sont enlevés. Les joueurs déploient alternativement leurs infiltrateurs unité par unité en commençant par celui qui avait fait le **plus petit score**.
- Chaque joueur lance à nouveau un dé. Celui qui a fait le **plus haut score** choisit s'il commence à jouer ou non.