Ç0ç

Effectif des troupes :

Les deux camps s’adaptent au schéma standard :

Un QG ; Une troupe de 10 soldats normaux avec armes standard ; Une troupe de 5 soldats avec armes de corp à corps standard ; Un soutien armé d’un lance-flamme d’un lance-missile et d’une griffe éclaire.

Campagne :

ACT1

Récupération : Une fois l’objectif récupérer, 30min de temps de jeu pour l’exfiltration (avec au moins 1 figurine).

Sécurisation : Une fois l’objectif sécuriser, 30min de temps de jeu pour la défendre ; la supériorité numérique l’emporte.

Opposition : En 6 tours, deux équipes s’affronte en points de victoire. (QG=15, S=10, T=3/fig)

Annihilation : Aucune limite de temps ; Fin de partie par annihilation ou par abandon.

Exécution : Aucune limite de temps ; Exécuter le QG adversaire.

Assaillant / Défenseur :

Sur un jet de 1D6, le joueur ayant le plus gros chiffre choisi son rôle (entre Necrons et Marines).

Sur un jet de 1D6, le joueur ayant le plus gros chiffre choisi qui commence en 1er.

Habillage de table :

Sur un jet de 1D6, le joueur ayant le plus gros chiffre pose les 2 premier portes d’arrimage.

Sur 1D6, le joueur ayant le chiffre le plus haut commence à placer les décors.

Exorde de combat