



# Tour 1 : SANCTUAIRE ET RELIQUES

LA GUERRE A DISPERSÉ VOS RELIQUES A TRAVERS L'UNIVERS. VOTRE ÉTAT MAJOR VOUS ENVOIE LES RÉCUPÉRER... MAIS LE CŒUR DU CHAMP DE BATAILLE SERA CRUCIAL POUR ACTIVER LE RETOUR AU VAISSEAU MÈRE...

## OBJECTIFS :

### Ligne de Front

#### Objectifs principaux :

- ▶ Le contrôle du centre vous rapporte **800 points**
- ▶ Le contrôle d'une relique primaire vous rapporte **500 points**
- ▶ Le contrôle d'une relique secondaire vous rapporte **200 points**

#### Objectif secondaire :

+ **300 PV** si vous contrôlez les deux reliques secondaires

## DEPLOIEMENT :

**1** Lancez un dé, celui qui obtient le plus bas résultat choisit son « coin ». Son adversaire occupera le « coin » opposé

**2 Déploiement caché :** Regardez attentivement la table, puis placez l'écran sur la table  
Déployez alors vos armées, retirez l'écran sur le consentement des deux joueurs

**3** Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le plus grand résultat choisit de jouer en premier ou non

## REGLES SPECIALES :

- ▶ **Déploiement caché** (cf Déploiement)
- ▶ **Frappe en Profondeur**
- ▶ **Infiltration**
- ▶ **Prise d'objectifs :**
  - Pour contrôler un objectif, vous devez posséder une unité opérationnelle intégralement dans les **6 ps** autour du point objectif sans qu'aucune unité ennemie opérationnelle ou non ne soit présente dans cette même zone
  - Une unité se déplaçant de plus de 12 pas dans la phase de mouvement du dernier tour ne pourra pas prendre d'objectifs
  - Les mouvements de débarquement et d'assaut (charge, désengagement, massacre, consolidation, mouvement spécial de suite tau ou motojet, etc...) n'entrent pas en ligne de compte pour cette restriction

## OBJECTIFS :

Utilisez les schémas ci-dessous pour mettre en place les objectifs (Jetons fournis)

## DUREE DE LA PARTIE :

La partie dure 6 tours ou 3h

