

Pseudo de la team Ork :

Pseudo de la team maigrichonne :

Mission 2 : *Capt'n ze flagg in Quake 40K*

(envirork 1 heure 30 minutes)

- Pas d'infiltration, ni de scout, ni de frappe en profondeur.

Règles spéciales : chaque membre de la team choisit une ou plusieurs unité(s) de sa liste d'armée (non véhicule), pour un total de 100 pts maximum. Si toutes ses unités coûtent plus de 100 pts il en choisit une à laquelle il enlève suffisamment de figurines pour ramener son coût à moins de 100 pts, peu importe la taille minimum ou les autres critères habituels.

L'équipe la plus ork (Ze tim av'ek lé plu gro et balaiz' boyz) choisit son côté de banc et se déploie entièrement en premier, les maigrichons en second. Le déploiement se fait jusqu'à 12 ps du bord de table. Les ZORK commencent à jouer.

Le but est de marquer des « *toi tchu' donne!* ». Pour ce faire il suffit de ramener « *l'obje'ktu'kif* » dans sa zone de déploiement. Après chaque point, la team de loozork d'en face positionne l'objectif n'importe où à plus de 24 ps de son bord de table, et le tour continu en passant à la phase de jeu suivante.

On ne peut se déplacer avec *l'obje'ktu'kif*, que pendant la phase de mouvement.

Une unité qui n'a pas *l'obje'ktu'kif*, peut faire un *Dash 2 en 1* et effectuée une course, à la place de ses tirs.

Passer *l'obje'ktu'kif*, à une unité amie en contact se fait sur un 3+, en cas d'échec, *l'obje'ktu'kif* reste dans l'unité.

Si l'unité qui a *l'obje'ktu'kif* est prise dans un corps à corps, elle **doit** immédiatement faire une passs !.

Pendant la phase de tir, l'unité avec *l'obje'ktu'kif* peut faire une passs !, à la place de ses tirs.

Faire une passs !, signifie envoyé l'objectif à 2D6 ps de sa position initial, dans la direction indiquée par un dé de dispersion, en cas de HIT suivre la petite flèche. *L'obje'ktu'kif* s'arrête s'il rencontre un obstacle infranchissable ou un bord de table. S'il arrive dans une zone de déploiement, l'équipe propriétaire marque ! S'il arrive sur une autre unité, elle en prend possession et peut effectuer une passs ! si elle le souhaite, à la condition de ne pas avoir tiré ou effectué un *Dash 2 en 1*.

Quant une unité est bloquée ou mise en fuite, ou détruite, elle quitte le terrain, en laissant éventuellement *l'obje'ktu'kif* sur place. Comme il y a beaucoup de remplacements sur le banc, l'unité ainsi détruite reviendra au début de son tour sous sa forme de départ et pleinement opérationnelle (elle contera comme immobile en cas d'utilisation d'arme lourde ou à tir rapide), n'importe où dans sa zone de déploiement.

Note tes points et coche ce qui te concerne.

Score des ZORK () à multiplier par 100 pour avoir les pts de victoire ()

Score des maigrichons () à x par 100 pour avoir les pts de victoire ()

Pts de Mojo des ZORK

Pts de Mojo des Maigrichons

-- Vous avez marqué le premier « *toi tchu' donne!* » --

10 Mojos []

une seule case peut-être cochée

10 Mojos []

-- une de vos unités n'est jamais sortie du terrain --

14 Mojos []

les deux cases peuvent être cochées

14 Mojos []

-- chaque passs ! effectuée vers **votre** bord de table vous rapporte un point Mojo --

Mojos ()

pensez à les noter au cours de la partie

Mojos ()