

Pseudo le plus long : Pseudo le plus court :
(En cas d'égalité le plus court est désigné par ordre alphabétique)

Mission 5 : Là ! Une Poulpette ! C'est Magic !

(6 tours ou 1 h 30)

- Infiltration et frappe en profondeur

Celui qui commence se déploie entièrement en premier dans la zone de déploiement indiqué par celui qui ne commence pas (toujours 12 ps de profondeur).

L'ordre de jeu est déterminé suivant la séquence suivante et par ordre décroissant (*les Kroot commenceront donc toujours à jouer*), en cas d'égalité le pseudo le plus long commence.

- Kroot > Sisters > Ork > Tyty > GI > Necron > Chaos > Eldars > SM > Tau

Une Poulpette se trouve au centre de la table... ses caractéristiques sont les suivantes :

CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SVG
7	-	7	5	6	5	D3+2	10	3+/4+inv

Règles spéciales : Tant qu'aucun joueur n'a encore gagné de point de victoire, elle ne se déplace pas et reste au centre de la table, sans pour autant bloquer les lignes de vue. Il faut effectuer un test de CD pour lui tirer dessus (si le test est raté le tir est perdu).

A la fin de chaque tour de jeu, c'est le joueur qui a subi le plus de perte (calculées suivant la procédure classique en point de victoire) jusqu'à maintenant qui peut jouer avec la Poulpette. Elle se déplace de 12 ps et charge à 6 ps en ignorant les terrains difficiles. Elle possède la règle « perforant » pour ses attaques. A noter que ce n'est pas une créature monstrueuse et qu'elle ne frappe pas en énergétique (mis à part les 6 pour toucher bien entendu).

En réponse : cette règle s'utilise quand la Poulpette perd son dernier point de vie. N'importe quel joueur peut sacrifier une figurine à la grâce de la Poulpette, pour lui redonner instantanément 1 PV.

Un joueur qui n'a plus d'armée rentre chez lui... tout seul et sans Poulpette.

Note tes points de victoire et coche ce qui te concerne.

Pts de Victoire du plus long ()

Pts de Victoire du plus court ()

Calculé de façon classique.

Pts de Mojo du plus long

Pts de Mojo du plus court

-- Tu es super groovy et tu as retourné la Poulpette --

69/3 Mojos []

Une seule case peut être cochée

69/3 Mojos []

-- Ca a été super Yeah Baby et il y a eu un corps à corps torride avec la Poulpette et toi --

11 Mojos []

les deux cases peuvent être cochées

11 Mojos []

-- Tu as tiré un coup sur la Poulpette, sans la blesser --

7 Mojos []

les deux cases peuvent être cochées

7 Mojos []

-- Pour chaque figurine sacrifiée à la grâce de Poulpette, elle t'offre 10 Mojos --

Mojos ()

pensez à les noter au cours de la partie

Mojos ()

Le maître du Mojo coche [] si la fiche est rendu dans les temps = 13 Mojos pour vous deux.