

PROTÉGER LA RELIQUE



LE CRÂNE DE FER X

LE CRÂNE DE FER X

OBJECTIFS

L'objectif est de causer autant de dégâts que possible aux forces ennemies tout en sécurisant la Relique.

PLACER LE PION OBJECTIF

Placez au centre du champ de bataille un pion représentant la Relique. Aucun décor ou terrain infranchissable ne peut se trouver au centre de la table, si tel est le cas déplacez le décor d'autant que nécessaire pour y placer la relique.

DETERMINEZ LE TYPE DE DEPLOIEMENT

Tirez 1d6 pour déterminer la zone de déploiement : 1-3 Aube de guerre et 4-6 Frappe d'Avant-garde (p. 132 du livre de règle).

Chaque joueur lance ensuite 1d6 (relancez les égalités), le plus haut résultat choisit la moitié de table où se déployer. Son adversaire se déploie dans la moitié opposée.

DEPLOIEMENT

Avant de déployer les forces, déterminez les traits de seigneur de guerre, les unités qui restent en réserves et les pouvoirs psychiques. Les joueurs se déploient ensuite selon la Méthode de Déploiement Standard (p. 132 du livre de règle).

PREMIER TOUR

L'armée qui s'est déployée en premier joue en premier, sauf si son adversaire parvient à prendre l'initiative (p. 132 du livre de règle).

DUREE DE LA PARTIE

A la fin du quatrième tour de jeu, un des joueurs doit jeter 1d6, sur un 3+, la partie continue. Si il ne reste que 15 minutes de temps de jeu ou si le jet est raté, la partie d'arrête. La bataille s'achève automatiquement à la fin du cinquième tour de jeu.

CONDITION DE VICTOIRE

A la fin de la partie, l'armée qui a marqué le plus de points de victoire remporte la partie. Si les armées en ont marqué autant, la partie se termine sur une égalité.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

A la fin de la partie, chaque armée marque **1 point de victoire** pour chaque unité ennemie qui a été complètement détruite. Les unités qui, à la fin de la partie, battent en retraite ou ne sont pas sur la table comptent comme ayant été détruite.

A la fin de la partie, la relique fait marquer **3 points de victoire** au joueur qui la détient.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Tuez le seigneur de guerre, premier sang, briseur de ligne.

REGLES SPECIALES DE LA MISSION

Combat nocturne, réserves.

La relique : Voir les règles sur la Relique page 147 du livre de règle.