

CAPTURE



OBJECTIFS

L'objectif est de capturer des objectifs principaux et secondaires sur le champ de bataille.

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).

PLACER LES PIONS OBJECTIFS SECONDAIRE

Il y a 4 Pions Objectifs Secondaire dans cette mission. Les joueurs placent tour à tour un marqueur d'Objectif Secondaire selon la règle Placer les Pions Objectifs (p. 132 du livre de règle) avec la restriction suivante : Aucun Pion d'Objectif Secondaire ne peut être placé dans l'une des deux zones de déploiement.

DETERMINEZ LES ZONES DE DEPLOIEMENT

Une fois les 4 objectifs secondaires placés, chaque joueur lance 1d6, le plus haut résultat choisit la moitié de table où se déployer. Son adversaire se déploie dans la moitié opposée.

PLACER LES PIONS OBJECTIFS PRIMAIRE

Après avoir choisi leur zone de déploiement, les joueurs placent 1 Pion Objectif Primaire chacun selon la règle Placer les Pions Objectifs (p. 132 du livre de règle) avec la restriction suivante : Le Pion Objectif Primaire doit se trouver entièrement dans sa zone de déploiement.

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.

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.

POINT DE VICTOIRE

OBJECTIFS PRIMAIRE

A la fin de la partie, chaque Objectif Primaire fait marquer 4 points de victoire à l'armée qui le contrôle et chaque Objectif Secondaire fait marquer 2 points de victoire à l'armée qui le contrôle.

OBJECTIFS SECONDAIRES

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

UNITES DETRUITES

A la fin de la partie, le joueur ayant détruit le plus d'unité adverse marque un nombre de **point de victoire** égal à la différence entre les unités qu'il a détruit et celle qu'il a perdu, avec un maximum de **4**. Le joueur ayant détruit le moins d'unité ne gagne pas de point.

REGLES SPECIALES DE LA MISSION

Combat nocturne, réserves.

LE CRÂNE DE FER X

LE CRÂNE DE FER X