

SÉCURISATION



OBJECTIFS

L'objectif est de capturer et de sécuriser le plus longtemps possible des objectifs.

PLACER LES PIONS OBJECTIFS

Il y a 6 Pions Objectifs dans cette mission. Les joueurs placent tour à tour un marqueur d'objectif selon la règle Placer les Pions Objectifs (p. 132 du livre de règle).

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.

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

OBJECTIF PRIMAIRE

A partir du Second tour de jeu et à la **fin de chacun de vos tours**, vous marquez de **1 point de victoire** pour chaque Pion Objectif que vous contrôlez. Notez que vous ne marquez de point qu'à la fin de votre tour et pas à celui de votre adversaire.

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.