CAPTURE

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

CHAMP DE BATAILLE
Déterminez le mode de déploiement (voir page 118 du livre de règle), puis disposez les objectifs (voir page 120-121 du livre de règle).

PLACEZ LES OBJECTIFS PRINCIPAUX
Les joueurs placent tour à tour un marqueur d'objectifs principal chacun dans leur propre moitié de table. Les restrictions normales s'appliquent (voir page 121 du livre de règle).

PLACEZ LES OBJECTIFS SECONDAIRES
Après avoir disposé leur objectif principal, les joueurs placent tour à tour un total de 4 objectifs secondaires (voir page 121 du livre de règle)

DEPLOIEMENT
Avant de déployer les forces, déterminez les traits de seigneur de guerre, puis déployez-vous (voir page 121 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 (voir page 122 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, sinon elle se termine. La bataille s'achève automatiquement à la fin du cinquième tour de jeu ou à la fin du temps imparti pour la partie.

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 objectif principal fait marquer 3 points de victoire à l'armée qui le contrôle et chaque objectif secondaire fait marquer 1 point de victoire à l'armée qui le contrôle. De plus, chaque armée marque **1 point de victoire pour chaque unité de Soutien ennemie qui a été complètement détruite ou qui bat en retraite ou qui ne se trouve pas sur la table à la fin de la partie.**

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

REGLES SPECIALES DE LA MISSION
Combat nocturne, objectifs mystérieux, réserves.

Gros calibres : Voir les règles page 128 du livre de règle.

LE CRÂNE DE FER VIII