

# PROTÉGER LA RELIQUE



LE CRÂNE DE FER VIII

LE CRÂNE DE FER VIII

## OBJECTIFS

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

## CHAMP DE BATAILLE

Déterminez le mode de déploiement (voir page 118 du livre de règle). Placez ensuite au centre du champ de bataille un pion représentant la Relique. Aucun décor 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.

## 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 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 131 du livre de règle.