

# SÉCURISATION



## OBJECTIFS

L'objectif est de capturer et de sécuriser des objectifs 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 6 marqueurs d'objectif principal face cachée (sans regarder les chiffres). Un marqueur doit être noté « 4 », deux « 3 », deux autres « 2 » et le dernier « 1 ». Juste avant de décider de prendre l'initiative ou non, retournez les six marqueurs pour révéler leur valeur en points de victoire.

## 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.

## OBJECTIF PRINCIPAL

**A la fin de la partie, chaque objectif principal fait marquer autant de points de victoire à l'armée qui le contrôle que le chiffre noté sur le marqueur. De plus, chaque armée marque 1 point de victoire pour chaque unité d'Attaque Rapide 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.

**Reconnaissance :** Voir les règles page 128 du livre de règle.