

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.