

WARHAMMER

Puissance mystérieuse sur l'île des Trois Sommets

Histoire : Alors que le mage Arthurus fait des recherches pour son employeur sur la position d'un site antique, sa perception magique est attirée par une île se trouvant près de la Côte Pirate d'Arabie. A première vue, une grande puissance magique vient d'apparaître sur cette île. Il consigne l'information sur son journal avant de pousser plus en avant son observation. Alors qu'il approche sa vision de cette source de puissance, il aperçoit ce qui en est à l'origine et alors qu'il pousse un cri de peur, il y a un flash et tout ce qu'on retrouve de lui, le lendemain, est un tas de cendre et sa boule de vision détruite... Au même moment, dans la forêt de la Drakwald, une harde d'hommes-bête est réveillée par des cris bestiaux provenant de leur pierre totem et ils trouvent au pied de celle-ci, le corps de leur shaman dont la tête a apparemment explosé et l'endroit carbonisé sur un rayon de 2 mètres.

Plusieurs nations envoient des forces de reconnaissance pour découvrir ce qui se cache derrière cette mystérieuse puissance et essayer de s'en emparer avant les autres...

Début de la campagne : Septembre 2011

Nombre de joueurs maximum : 6

Règle : V8 pour la campagne

Taille des armées : Entre 1500 et 2500 points au choix des joueurs lors des parties. Sachant que 1500 est vraiment le minimum pour la V8 et que je pense que 2500 permet de profiter pleinement du format V8.

Règles de campagne : Mighty Empire modifié, voir ci-dessous.

Temps de jeu : 6 semaines pour un tour de campagne. Pas de date fixe pour la fin de la campagne.

Règles de Campagne

Séquence du Tour :

- 1) Évènements
- 2) Défi
- 3) Bataille
- 4) Conquête et Construction

I) Évènements

Chaque joueur sélectionne un évènement dans la liste ci-contre, en commençant par celui ayant le plus petit empire, puis dans un ordre de taille croissant. Pour le premier tour de campagne, il y aura un tirage au sort. Un joueur ne peut pas choisir un évènement qui a déjà été sélectionné.

Évènements :

1 – Désinformation / Sabotage Désignez un joueur. Celui-ci ne pourra pas utiliser de cartes Stratégiques ce tour-ci.	5 – Éclaireurs Lors de toutes vos batailles de ce tour, l'adversaire déploie toute son armée avant que vous placiez la vôtre, et vous jouez automatique en premier.
2 – Construction Placez un château dans un de vos hexagones, ou remplacez un de vos châteaux par une cité.	6 – Diplomatie Désignez un joueur. Il ne peut pas vous lancer de défi lors de ce tour.
3 – Désastre Choisissez un joueur adverse, qui doit lancer 1D6 pour chacun de ses châteaux ou cités. Sur un résultat de 1, la pièce est détruite.	7 – Vol de Territoire Le premier hexagone que vous annexe lors de ce tour ne vous coûte qu'un seul point d'Empire au lieu de deux.
4 – Tout ou rien Vous recevez 2 points d'Empire en plus lors de ce tour tant qu'aucune de vos batailles ne se solde par une défaite ou un match nul. Si c'est le cas, vous ne gagnez aucun point d'Empire à ce tour.	8 – Conseil de Guerre Vous pourrez tirer une carte Stratégique supplémentaire ce tour-ci.

II) Défi

Chaque joueur doit lancer un défi à un autre, en commençant par le joueur ayant l'empire le plus petit, puis dans un ordre de taille croissant. Pour le premier tour de campagne, l'ordre est le même que pour la phase Évènements. Un joueur ne peut pas défier le même joueur qu'il aurait défié le tour de campagne précédent. Le joueur qui lance le défi et son adversaire doivent livrer une partie de Warhammer lors de la phase de bataille. Un joueur qui a été défié ne peut pas lui-même lancer de défi : son armée a déjà suffisamment à faire ! Un joueur peut être défié par plusieurs autres joueurs.

Cas particulier :

Prenons le cas de 4 joueurs : A, B C et D. Si le joueur A défie le joueur B et que le joueur C défie le joueur B, si le joueur D défie A (ou C), le joueur A (ou C) ne fera pas son combat contre le joueur B.

III) Bataille

Les joueurs doivent se mettre d'accord sur la valeur d'armée qu'ils jouent pour une bataille (entre 1500 et 2500 points). Les joueurs peuvent modifier leur liste d'armée entre chaque bataille qu'ils joueraient.

Cartes Stratégiques :

Chaque joueur tire au hasard une carte dans le paquet de Cartes Stratégiques avant le choix du scénario de la bataille. Le joueur ayant l'empire le plus grand peut tirer une carte Stratégique de plus. La carte est jouée au moment précisé sur celle-ci.

Si le joueur pioche plusieurs cartes (plus grand empire, évènement Conseil de Guerre,...), il ne peut en jouer qu'une seule au choix.

Scénarios pour les batailles :

Utiliser le tableau suivant pour déterminer le scénario à jouer avec votre adversaire. C'est le joueur ayant lancé le dé qui lance le dé qui détermine le scénario :

1	Contrôle des Ressources
2	Attaque à l'Aube
3	Sang et Gloire
4	Position Avantageuse
5	Rencontre Surprise
6	Détruisez le ravitaillement

Les scénarios se trouvent dans la partie Annexe de ce document.

IV) Conquête et Construction

Lorsque vous livrez bataille, vous gagnez des points d'empire comme indiqué plus loin. Les points d'Empire sont utilisés pour capturer des territoires, bâtir des cités ou des châteaux, ou pour annexer le territoire d'un autre joueur. A tour de rôle, les joueurs peuvent dépenser leurs points d'Empire en commençant par celui ayant l'empire le plus petit (Pour le premier tour de campagne, l'ordre est le même que pour la phase Évènements.), puis dans un ordre de taille croissant.

Gagner des Points d'Empire :

Le nombre de points d'Empire que gagne un joueur dépend de son succès lors de la phase de bataille. Les joueurs, qui perdent leur partie, gagnent 1 point d'Empire, ceux qui font un match nul gagnent 2 points et ceux qui sont vainqueurs gagnent 3 points ou plus selon leur marge de victoire. Déterminez la marge de victoire avec le tableau de points de victoire donné en Annexe. Pour certains scénarios n'utilisant pas les points de victoires, les conditions de victoires préciseront les niveaux de victoire.

- Défaite 1 point d'Empire
- Match nul 2 points d'Empire
- Victoire Mineure 3 points d'Empire
- Victoire Majeure 4 points d'Empire
- Massacre 5 points d'Empire

Si un joueur livre plus d'une bataille au cours d'un même tour, il doit diviser le total de points d'Empire gagnés par le nombre de batailles jouées, en arrondissant à l'entier inférieur. Par exemple, un joueur a livré deux batailles. Il a perdu la première et remporté une victoire majeure lors de la seconde. Il gagne ainsi $(1+4)/2 = 2,5$ points d'Empire, arrondis à 2 points d'Empire.

Dépenser des Points d'Empire :

Les points d'Empire peuvent être dépensés comme expliqué ci-dessous. Les points qui ne sont pas dépensés sont perdus.

- *Construire (1 point) :*
Ajoutez un Château sur un de vos hexagones ou transformer un Château en Cité (voir Constructions).
- *Annexer un Hexagone (2 points) :*
Disposez une bannière sur un hexagone qui n'en a pas et qui est adjacent à un des vôtres.
- *Conquérir un Hexagone (3 points) :*
Remplacez la bannière d'un adversaire par la vôtre sur un territoire qui est adjacent à un des vôtres. Vous devez avoir remporté une bataille contre ce joueur lors de la Phase de Bataille.
- *Conquérir la Capitale d'un adversaire (5 points) :* Si vous avez un de vos hexagones en contact avec la Capitale d'un adversaire et que vous avez remporté une bataille contre ce joueur lors de la Phase de Bataille. Le château (ou la cité) de l'hexagone est détruit lors de pillage qui résulte de cette grande victoire.

Montagnes : Il faut dépenser 1 point d'Empire de plus pour conquérir ou annexer un hexagone de montagnes.

Châteaux/Cités : Il faut dépenser 1 point d'Empire en plus pour conquérir ou annexer un hexagone contenant une cité ou un château sauf si c'est la Capitale du joueur (bonus déjà pris en compte).

Constructions :

Vous pouvez dépenser des points d'Empire pour ajouter une cité ou un château sur un hexagone que vous contrôlez.

Château : Il est plus difficile de conquérir un hexagone défendu par un château (voir ci-dessus). On ne peut pas construire de château sur un hexagone de marécages. La Capitale de chaque joueur compte comme ayant un château dès le début de la campagne.

Cité : Pour construire une cité, il faut qu'il y ait un château déjà présent sur l'hexagone. Vous pouvez construire un château et le transformer en cité au cours du même tour. L'hexagone compte comme ayant un château. De plus, il compte comme deux hexagones lorsqu'il faut déterminer qui possède le plus grand empire. Les cités ne peuvent pas être construites sur des montagnes ou des marécages.

V) Comment Gagner

Un joueur gagne s'il contrôle 10 hexagones ou s'il élimine un joueur en conquérant son dernier hexagone. Les hexagones contenant une cité comptent pour deux lors de la détermination du vainqueur.

ANNEXE

Limitations de création de listes d'armées :

- Pas de tripléte d'Unités Spéciales
- Pas de doublette d'Unités Rares sauf si tous les choix de rares ont déjà été pris une fois.
- Interdiction des objets magiques (ou équivalents dons, capacités,...) qui permettent d'éviter de subir les fiascos sur le double 6 lors du lancement d'un sort.
- Interdiction des objets magiques (ou équivalents dons, capacités,...) qui permettent de générer des irrésistibles autrement que sur le double 6.

Limitations sur la Magie :

- Les sorts étant numérotés de 1 à 6, on considère que le niveau du sort est égal à ce chiffre. Un sorcier ne peut pas avoir un sort d'un niveau supérieur à son propre niveau plus 2. Exemple, un sorcier de niveau 1 ne pourra obtenir aléatoirement que le sort 1, 2 ou 3. Donc un sorcier de niveau 4 sera le seul qui pourra obtenir le dernier de son domaine de magie. Le sort primaire est accessible quelque soit le niveau du sorcier.

Points de Victoire :

Général :

Si vous tuez le Général de l'armée Adverse, vous gagnez 100 points supplémentaires.

Grande Bannière :

Si vous tuez la Grande Bannière ou qu'elle est détruite en raison de la règle Vaillant Sacrifice (p.94), vous gagnez 100 points supplémentaires.

Bannière :

Pour chaque bannière retiré en raison de la règle Vaillant Sacrifice (p.94) ou tué au corps à corps, vous gagnez 25 points supplémentaires.

Unités détruites :

Pour chaque unité que vous avez détruite ou fait fuir en dehors de la table, vous gagnez sa valeur en points.

Défi inégal :

Si l'un de vos champions d'unité tue un personnage adverse ennemi lors d'un défi, vous gagnez 50 points de victoire supplémentaires.

Résultat :

Match nul : 100 points ou moins de différence.

Victoire mineure : plus de 100 points et jusqu'au double de points de victoire.

Victoire majeure : plus du double de points de victoire.

Massacre : plus du triple de points de victoire.

Scénario 1 – Contrôle des Ressources

Champ de bataille :

Les joueurs organisent le champ de bataille comme ils veulent, le plus simple étant qu'ils placent en alternance des éléments de terrains. A eux de choisir combien ils veulent en mettre, le minimum étant 6 et le maximum 10. Il n'y a pas de taille minimum à un décor mais la taille maximum est un diamètre de 40cm. Il doit y avoir au moins 1 terrain dans chaque quart de table. Au maximum dans les terrains qu'ils placeront, seuls 2 peuvent être des terrains spéciaux avec des règles particulières.

Déploiement :

Avant de déployer les armées, il faut placer 5 pions Objectifs (qui peuvent être soit un bâtiment (maximum 2) ou un marqueur (tonneaux, caisses, champignons,...)). L'un de ses pions est placé au centre de la table. Puis chaque joueur devra placer 2 objectifs, les joueurs devront les placer à plus de 8 pouces d'une zone de déploiement et à plus de 12 pouces d'un autre pion. Le premier joueur plaçant un pion est déterminé au hasard puis on alterne le placement entre les deux joueurs.

Une fois les pions déployés, tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de table. Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités en commençant par le joueur qui a choisit sa zone de déploiement.

Premier tour :

Une fois le déploiement terminé, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer le premier ajoute +1 au résultat du dé.

Durée de la bataille :

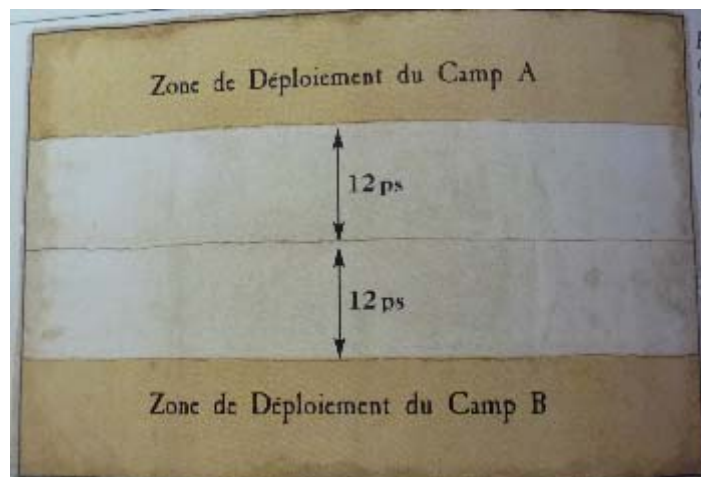
La bataille dure 6 tours de jeu.

Conditions de Victoire :

Le joueur contrôlant le plus de pions Objectifs gagne la partie. Si chaque camp contrôle le même nombre d'Objectifs, c'est un match nul. Si le gagnant contrôle 1 Objectif de plus que son adversaire, c'est une victoire Mineure. S'il en contrôle 2 ou 3 de plus, c'est une Victoire Majeure. S'il en contrôle 4 ou 5 de plus, c'est un Massacre.

Règles Spéciales :

Contrôle des Pions Objectifs : Pour contrôler un Objectif, le joueur doit avoir une unité dans les 3 pouces de celui-ci et son adversaire ne doit pas avoir d'unités dans les 3 pouces du même objectif. Les personnages et les Monstres ne peuvent pas contrôler un objectif mais les Monstres contestent le contrôle de celui-ci.



Scénario 2 – Attaque à l’Aube

Champ de bataille :

Les joueurs organisent le champ de bataille comme ils veulent, le plus simple étant qu’ils placent en alternance des éléments de terrains. A eux de choisir combien ils veulent en mettre, le minimum étant 6 et le maximum 10. Il n’y a pas de taille minimum à un décor mais la taille maximum est un diamètre de 40cm. Il doit y avoir au moins 1 terrain dans chaque quart de table. Au maximum dans les terrains qu’ils placeront, seuls 2 peuvent être des terrains spéciaux avec des règles particulières.

Déploiement :

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. L’adversaire se déploie dans l’autre moitié de table.

Le joueur qui a remporté le tir au dé doit déployer son armée entière en premier. Avant de déployer chaque unité, jetez un dé et référez-vous au tableau de déploiement pour déterminer où elle sera placée – ceci représente le fait qu’elle gagne le champ de bataille dans le noir, à moitié endormie. Les unités dotées de la règle spéciale éclaireurs ne jettent pas le dé sur le tableau, et se déploient selon les modalités de leur règle spéciales, une fois les déploiements ordinaires terminés. Les personnages peuvent être déployés seuls, en jetant un dé sur le tableau comme n’importe quelle unité, ou avec une unité qu’ils ont le droit de rejoindre (annoncez-le clairement avant d’effectuer le jet de dé déterminant où l’unité et le personnage qu’elle contient vont se déployer).

Tableau de Déploiement :

1	<i>Flanc Gauche</i>	L’unité entière doit être placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12ps de la ligne médiane et à moins de 18ps de la largeur de table située à gauche du joueur.
2	<i>Flanc Droit</i>	L’unité entière doit être placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12ps de la ligne médiane et à moins de 18ps de la largeur de table située à droite du joueur.
3-5	<i>Centre</i>	L’unité entière doit être placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12ps de la ligne médiane et à plus de 18pa des largeurs de la table.
6	<i>Au choix</i>	L’unité entière doit être placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12ps de la ligne médiane.

Une fois que le joueur a fini de se déployer, son adversaire doit en faire autant, en jetant le dé comme décrit plus haut pour chacune de ses unités.

Premier tour :

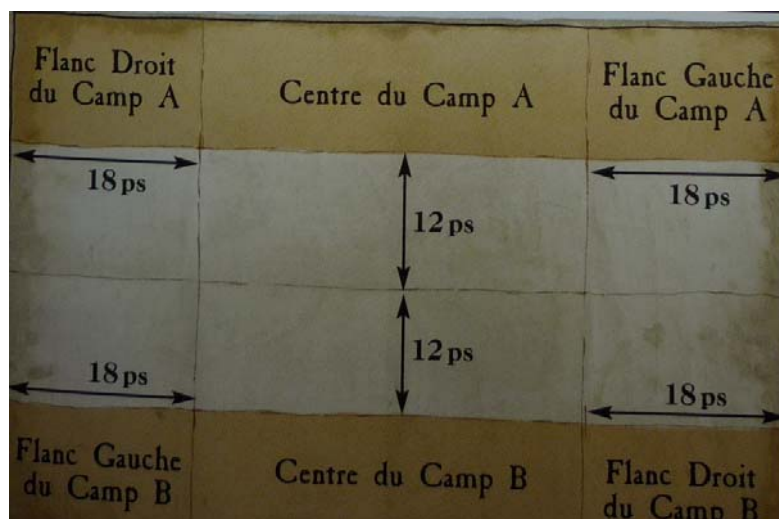
Après le déploiement, le joueur qui s’est déployé en deuxième jette un dé. Sur un résultat de 6, il peut choisir qui joue en premier. Sur un résultat de 1 à 5, c’est son adversaire qui choisit.

Durée de la bataille :

La bataille dure 6 tours de jeu.

Conditions de Victoire :

Utiliser les points de victoire pour déterminer le vainqueur de la bataille.



Scénario 3 – Sang et Gloire

Champ de bataille :

Les joueurs organisent le champ de bataille comme ils veulent, le plus simple étant qu'ils placent en alternance des éléments de terrains. A eux de choisir combien ils veulent en mettre, le minimum étant 6 et le maximum 10. Il n'y a pas de taille minimum à un décor mais la taille maximum est un diamètre de 40cm. Il doit y avoir au moins 1 terrain dans chaque quart de table. Au maximum dans les terrains qu'ils placeront, seuls 2 peuvent être des terrains spéciaux avec des règles particulières.

Déploiement :

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de table. Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités en commençant par le joueur qui a choisit sa zone de déploiement.

Les unités peuvent être placées n'importe où dans leur zone de déploiement, à plus de 9 ps de la ligne médiane de la table et à plus de 9ps de ses largeurs (soit à peu près au milieu de la zone).

Premier tour :

Une fois le déploiement terminé, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer le premier ajoute +1 au résultat du dé.

Durée de la bataille :

La partie dure six tours de jeu ou jusqu'à ce qu'une des deux armées abandonne le terrain, ce qui se produit lorsque son Niveau de Bravoure est égal ou inférieur à son Seuil de Déroute (voir ci-dessous).

Conditions de Victoire :

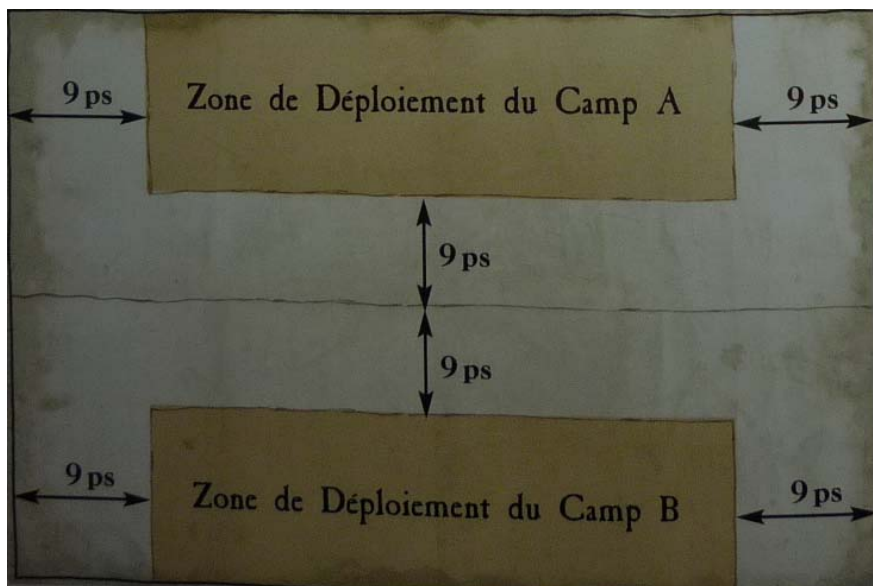
La première armée à faire dérouter l'adversaire remporte la partie (voir ci-dessus). Si aucune armée n'est en déroute à la fin de la partie, ou si elles atteignent leur Seuil de Déroute au même moment, la bataille se solde par un match nul.

Si le niveau de Bravoure du vainqueur n'a pas changé, c'est un Massacre. Si le vainqueur a perdu qu'un ou deux points de niveau de Bravoure, c'est une victoire Majeure. Dans tous les autres cas de victoire, c'est une victoire mineure.

Règles Spéciales :

Seuil de Déroute : Le seuil d'une armée est égal à 1 par tranche de 1000 points, en arrondissant à l'entier supérieur. Ainsi, une armée comptant jusqu'à 1000 points a un Seuil de Déroute de 1, une armée entre 1001 et 2000 a un seuil de Déroute de 2, etc. On vérifie le seuil de déroute de chaque armée à la fin de chaque tour d'un joueur.

Niveau de Bravoure : Ce paramètre est égal au nombre de bannières présentes dans l'armée (y compris la Grande Bannière), plus 2 pour le Général. Les unités en fuite et celles temporairement hors de la table restent prises en compte.



Scénario 4 – Prise de position

Champ de bataille :

Les joueurs organisent le champ de bataille comme ils veulent, le plus simple étant qu'ils placent en alternance des éléments de terrains. A eux de choisir combien ils veulent en mettre, le minimum étant 6 et le maximum 10. Il n'y a pas de taille minimum à un décor mais la taille maximum est un diamètre de 40cm. Il doit y avoir au moins 1 terrain dans chaque quart de table. Au maximum dans les terrains qu'ils placeront, seuls 2 peuvent être des terrains spéciaux avec des règles particulières.

Déploiement :

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit le quart de table dans laquelle il va se déployer avec un No man's land à 12 pouces du centre.

L'adversaire se déploie dans le quart de table opposé. Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités.

Premier tour :

Une fois le déploiement terminé, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer en premier ajoute +1 au résultat du dé.

Durée de la bataille :

La bataille dure 6 tours de jeu.

Conditions de Victoire :

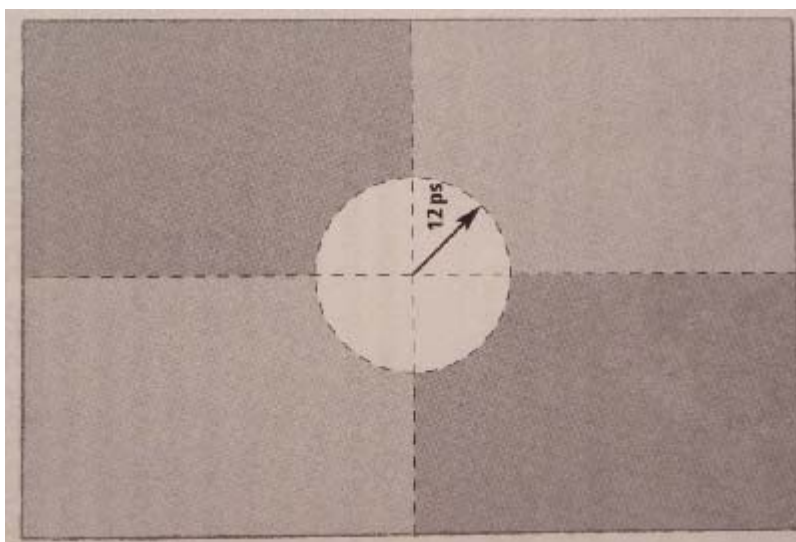
Le joueur qui contrôle le plus de quart de table (voir règles spéciales) gagne la partie. Si les deux joueurs contrôlent le même nombre de quart de table, c'est un match nul.

Si un joueur contrôle les 4 quarts de table, c'est un Massacre. Si un joueur contrôle 2 quarts de table de plus que son adversaire, c'est une victoire Majeure. Dans tous les autres cas, c'est une victoire Mineure.

Règles spéciales:

Contrôle des quarts de table : Pour contrôler un quart de table, le joueur doit avoir plus de points de bravoure dans celui-ci que son adversaire.

Le Général donne 2 points de Bravoure, la Grande Bannière donne 2 points de Bravoure et chaque bannière d'unité donne 1 point de Bravoure.



Scénario 5 – Rencontre Surprise

Champ de bataille :

Les joueurs organisent le champ de bataille comme ils veulent, le plus simple étant qu'ils placent en alternance des éléments de terrains. A eux de choisir combien ils veulent en mettre, le minimum étant 6 et le maximum 10. Il n'y a pas de taille minimum à un décor mais la taille maximum est un diamètre de 40cm. Il doit y avoir au moins 1 terrain dans chaque quart de table. Au maximum dans les terrains qu'ils placeront, seuls 2 peuvent être des terrains spéciaux avec des règles particulières.

Déploiement :

La table est divisée en six zones de même taille, comme indiqué sur la carte ci-dessous, puis chaque joueur déploie trois de ses unités. Tirez au dé pour déterminer lequel commence. Le perdant du jet de dé doit placer l'une de ses unités, n'étant pas un personnage, de sorte qu'elle se trouve entièrement dans l'une des six zones de la table.

L'ennemi place ensuite l'une de ses unités, n'étant pas un personnage, entièrement dans l'une des zones non occupées, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait déployé trois unités, n'étant pas des personnages, une par zone.

Les joueurs peuvent ensuite placer, à tour de rôle et s'ils le souhaitent, un seul personnage avec l'une de leurs unités. Tous les autres personnages et unités entrent en jeu en tant que renforts (voir les règles spéciales du scénario).

Premier tour :

Une fois le déploiement terminé, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer en premier ajoute +1 au résultat du dé.

Durée de la bataille :

La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée.

Conditions de Victoire :

Utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur de la bataille.

Règles Spéciales :

Surprise : Lors du premier tour de jeu, les unités doivent réussir un test de Commandement pour pouvoir déclarer une charge. Si le test est raté, l'unité peut se déplacer normalement.

Renforts : Les renforts peuvent entrer en jeu lors de n'importe quel tour choisi par leur joueur (y compris le premier). Elles arrivent par un point du bord de table situé dans l'une des trois zones dans lesquelles le joueur a déployé des unités au début de la bataille. Jetez 1D3 pour déterminer aléatoirement laquelle.



Scénario 6 – Détruisez le ravitaillement :

Champ de bataille :

Les joueurs organisent le champ de bataille comme ils veulent, le plus simple étant qu'ils placent en alternance des éléments de terrains. A eux de choisir combien ils veulent en mettre, le minimum étant 6 et le maximum 10. Il n'y a pas de taille minimum à un décor mais la taille maximum est un diamètre de 40cm. Il doit y avoir au moins 1 terrain dans chaque quart de table. Au maximum dans les terrains qu'ils placeront, seuls 2 peuvent être des terrains spéciaux avec des règles particulières.

Déploiement :

Le joueur qui a lancé le défi est l'attaquant, l'autre joueur est le défenseur.

Le défenseur place 3 pions d'objectifs dans la zone de victoire. Aucun d'entre eux ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table et à moins de 12 pouces d'un autre pion. Ces pions d'objectifs peuvent être représentés par des wagons, des caisses, des tonneaux, des vivres, etc. et devraient faire environ 3 pouces de côté.

L'attaquant se déploie en premier dans la zone indiquée sur la carte.

Le défenseur se déploie ensuite dans sa propre zone, il est également autorisé à placer des unités dans la zone de victoire.

Premier tour :

Le défenseur joue en premier.

Durée de la bataille :

La partie dure 6 tours.

Conditions de Victoire :

Si l'attaquant ne détruit qu'un seul pion d'objectif, c'est une Défaite.

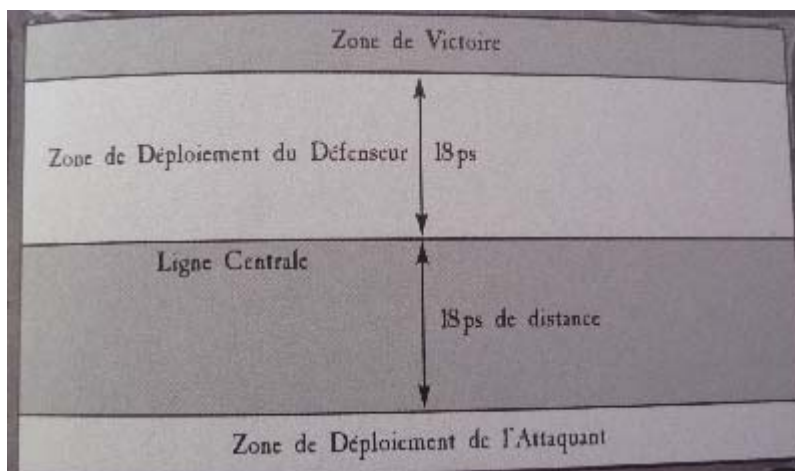
S'il détruit deux pions d'objectif, c'est une victoire Mineure.

S'il détruit les trois pions d'objectifs, c'est une victoire Majeure.

S'il détruit les trois pions d'objectifs ainsi que le moitié de l'armée adverse (en terme de points), c'est un Massacre.

Règles Spéciales :

Destruction des objectifs : L'attaquant parvient à détruire un objectif si une de ses unités non-engagée est en contact avec lui à la fin de n'importe quelle phase de corps à corps (après les éventuels tests de moral et de panique). Les unités attaquantes peuvent déclarer une charge contre un objectif exactement comme s'il s'agissait d'une unité ennemie (elles doivent même le faire si elles sont sujettes à la frénésie ou à un mouvement obligatoire similaire). Les unités en contact avec un pion d'objectif ne comptent pas comme étant engagées en combat pour la résolution des tirs, des sorts, etc.



L'Ile des Trois Sommets

