

Scénario 3 : Coupez la tête du serpent - Le Chaos n'a pas gagné de ronde

Le rituel est en train d'échapper au contrôle du Chaos et les serviteurs des Dieux Sombres craignent les punitions de leurs maîtres. Il ne reste que peu de temps pour renverser la vapeur et tout de même mener à bien leur noir dessein.

Mais c'est dans le creuset de l'adversité et sur l'enclume du désespoir que sont forgés les plus grands héros. Partout dans le système, seigneurs, sorciers, dévots et champions harangent leurs troupes et leurs font réaliser des exploits dignes des faveurs de leurs Dieux, recapturant à eux seuls des territoires pourtant tombés à l'ennemi. Mais les haut-faits seuls ne permettent pas de remporter une guerre.

En revanche, le meurtre des commandants ennemis peut faire basculer la balance en faveur du Chaos. L'heure est à la décapitation dans le système Molov : les têtes pensantes de l'ennemi doivent tomber.

Règles de mission :

Mener par le front : Les figurines **Seigneur de Guerre** gagnent la règle Objectif Sécurisé et compte comme 1 figurine supplémentaire pour déterminer le contrôle des objectifs. **Les unités QG des équipes de la faction Chaos gagnent la règle Objectif Sécurisé.**

Objectifs Primaires :

Prise de Terrain

Objectif progressif

À la fin de la phase de commandement de chaque équipe, l'équipe dont c'est le tour marque 4 points de victoire par conditions suivantes qu'elle respecte (jusqu'à un maximum de 12 par tour) :

- l'équipe contrôle un pion objectif ou plus ;
- l'équipe contrôle deux pions objectifs ou plus ;
- l'équipe contrôle plus de pions objectifs que l'équipe adverse.

Cet objectif primaire ne peut être marqué au premier round de bataille. Lors du cinquième round de bataille, l'équipe qui joue en second ne marque pas de point de victoire à la fin de sa phase de commandement grâce à cet objectif. À la place, elle marque les points de victoire à la fin de son tour en suivant les mêmes modalités.

Assassinat

Objectif de Fin de Partie

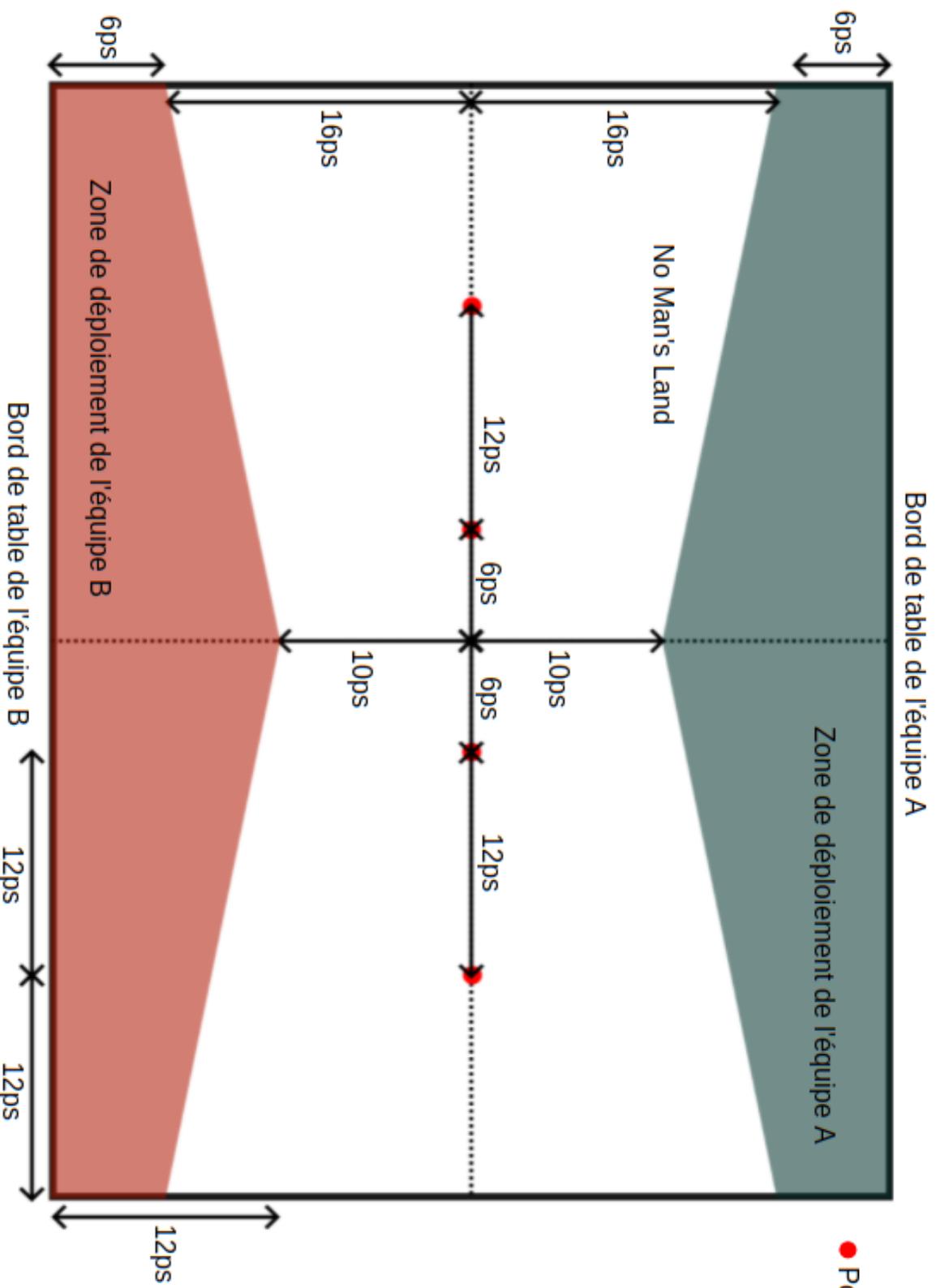
À la fin de la partie, chaque équipe marque 1 point de victoire par **Personnage** ennemi qui a été retiré comme perte. Les **Personnages** QG rapportent 3 points de victoire à la place. Les personnages Seigneur des Batailles rapportent 5 points de victoire à la place. Les **Seigneur de Guerre** rapportent 2 points supplémentaires.

Un personnage tué puis qui revient en jeu, ne comptera que s'il est détruit à la fin de la partie.

Maximum 30 points peuvent être marqués par chaque équipe avec cet objectif.

Objectifs secondaires :

Chaque joueur doit choisir un objectif secondaire issu de son codex ou de son supplément. Il n'y a donc que 2 secondaires par équipe. Chaque secondaire doit être issu d'une catégorie différente. *Rappel : si un objectif secondaire précise "une unité **Mot Clef** de votre armée", alors seul une unité de l'armée du joueur ayant choisi le secondaire peut remplir la condition. Si le secondaire ne précise rien (par exemple "marquez 1 point de victoire par quart de table qui ne comporte pas d'unité ennemie" alors il est marqué même si l'allié à aidé à détruire une unité).*



● Position des objectifs