

LE IX^e ÂGE



Saisons de guerre –
Les îles Fracassées

Test public
29 août 2024



Table des matières

Saison 1 : les îles Fracassées	4	9.A Butin de guerre	15
1 Taille des armées recommandée	4	9.B Percée	15
2 Compétences de commandement	4	9.C Capture de l'objectif	15
3 Choix de la carte et du Type de déploiement	6	9.D Saccage	15
4 Choix de l'Objectif principal et des Objectifs secondaires	7	9.E Tenir le centre	15
5 Taille des Décors	8	9.F Des plans dans les plans	15
6 Cartes	8	10 Liste d'Objectifs secondaires	16
7 Ruines antiques	11	10.A Capturer le drapeau	16
8 Types de déploiement	13	10.B Foncer dans le tas	16
9 Liste d'Objectifs principaux	15	10.C Démontrer sa supériorité	16
		10.D Capturer et rançonner	16
		10.E Chasser les intrus	16
		10.F Maîtriser le Voile	16
		10.G Chasse au trésor	16
		10.H Laver l'affront	17
		10.I Occire la bête	17
		10.J Tenir bon	17
		10.K Faire tonner les canons	17
		10.L Faire preuve d'unité	17



La présente annexe inclut de nouveaux Types de déploiement, Objectifs principaux et secondaires, etc. spécialement conçus pour les commandants expérimentés à la recherche de nouveaux défis sur les champs de bataille.

Les îles Fracassées sont un archipel historique occupant une position cruciale dans la grande arène de la mer Médiane. Bordées de pêcheries et d'eaux cristallines, nombre de ces îles antiques présentent un littoral spectaculaire, plusieurs abritent des volcans, et certaines renferment de merveilleux secrets dans leur intérieur accidenté.

La plupart de ces îles sont peuplées. Les plus grandes d'entre elles, qui aussi comptent parmi les plus importantes d'un point de vue stratégique ou économique, ont été fortifiées par diverses factions. Ces îles, qui constituent un point d'appui vital aux routes commerciales qui parcourent le monde, sont depuis longtemps convoitées par toutes les grandes puissances du Neuvième Âge. Avec leur pléthore de ruines mystérieuses et les rumeurs de trésors enfouis, les îles Fracassées sont un terrain de choix pour les généraux désireux de démontrer leur maîtrise de l'art militaire.





SAISON 1 : LES ÎLES FRACASSÉES

Bienvenue dans cette toute première saison de la troisième édition du Neuvième Âge : Batailles fantastiques, nommée « Les îles Fracassées » (automne 2024 – été 2025). Cette saison se caractérisera par une approche expérimentale de notre jeu. Pour les vétérans, les débutants et même les concepteurs du jeu, l'année à venir sera une période de (ré-)apprentissage. Chaque victoire, mais aussi chaque défaite, contribuera à renforcer notre connaissance commune du jeu et à le faire évoluer dans un sens favorable en guise de préparation pour la prochaine saison.

Taille des armées recommandée

Armée de campagne de 4000 points.

Compétences de commandement

Lorsque vous jouez avec l'Annexe III : Saisons de guerre (Saison 1), un unique Personnage de votre liste d'armée peut prendre une des améliorations décrites ci-dessous.



Nom	Règles	Coût										
Chef admiré Général uniquement	La portée de la règle Présence impérieuse de la figurine passe à 18" lorsqu'elle est mesurée pour les unités qui remplissent les deux conditions suivantes : <ul style="list-style-type: none"> - Unités de capture, - Se trouvant dans un arc latéral de l'unité du personnage. 	30 pts										
Conseiller avisé	Lorsqu'une armée qui inclut un Conseiller avisé est sur le point de lancer un dé pour connaître son Objectif secondaire, lancez deux dés au lieu d'un (relancez jusqu'à obtenir deux résultats différents). Choisissez lequel des deux Objectifs secondaires vous désirez réaliser.	25 pts										
Vulcaniste arcanique Magicien uniquement	Lorsque vous tirez une Carte de flux, appliquez les effets de la liste ci-dessous en fonction du numéro de cette carte. Les effets ont pour durée : Un tour. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Numéro de la carte</th> <th>Les effets s'appliquent à toutes les figurines sur le champ de bataille</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1, 5, 9, 13</td> <td>Vapeurs sulfureuses : tous les Décors sont des Terrains dangereux.</td> </tr> <tr> <td>2, 6, 10, 14</td> <td>Nuage de cendres : -1 pour toucher avec des Attaques de tir.</td> </tr> <tr> <td>3, 7, 11, 15</td> <td>Gisements d'obsidienne : -1 aux Jets de lancement des sorts.</td> </tr> <tr> <td>4, 8, 12, 16</td> <td>Gronnements menaçants : -1 en Bravoure.</td> </tr> </tbody> </table>	Numéro de la carte	Les effets s'appliquent à toutes les figurines sur le champ de bataille	1, 5, 9, 13	Vapeurs sulfureuses : tous les Décors sont des Terrains dangereux.	2, 6, 10, 14	Nuage de cendres : -1 pour toucher avec des Attaques de tir.	3, 7, 11, 15	Gisements d'obsidienne : -1 aux Jets de lancement des sorts.	4, 8, 12, 16	Gronnements menaçants : -1 en Bravoure.	25 pts
Numéro de la carte	Les effets s'appliquent à toutes les figurines sur le champ de bataille											
1, 5, 9, 13	Vapeurs sulfureuses : tous les Décors sont des Terrains dangereux.											
2, 6, 10, 14	Nuage de cendres : -1 pour toucher avec des Attaques de tir.											
3, 7, 11, 15	Gisements d'obsidienne : -1 aux Jets de lancement des sorts.											
4, 8, 12, 16	Gronnements menaçants : -1 en Bravoure.											
Mage-lame Ne peut être pris que par un Magicien de Taille 0-3	Chaque fois que la figurine lance un Sorts appris avec succès, l'élément de figurine gagne +1 en valeur d'Attaque, Force et Pénétration d'armure, et Attaque magique . Ces modificateurs ne peuvent faire passer les caractéristiques concernées à des valeurs supérieures à 4. Durée : Un tour.	40 pts										
Tacticien innovant Général uniquement	Une armée dirigée par un Tacticien innovant peut monter ses figurines sur des socles de dimensions différentes que celles données dans leur profil d'unité. Chaque unité pour laquelle cette option est appliquée doit être clairement marquée sur la liste d'armée. Tous les socles d'une unité doivent avoir les mêmes dimensions. Les nouveaux socles doivent : <ul style="list-style-type: none"> - avoir une largeur comprise entre 100 et 125 % de celle de l'original ; - avoir une longueur comprise entre 100 et 150 % de celle de l'original. - La longueur comme la largeur doivent être un multiple de 5 mm. 	60 pts										

Notes des concepteurs : Cette option a pour but de donner aux joueurs plus de flexibilité dans le choix de leurs figurines. Par exemple, un joueur dont les figurines étaient destinées à être jouées dans un autre jeu où les dimensions des socles sont légèrement plus grands peut aussi les utiliser pour jouer au Neuvième Âge sans devoir resocler toute son armée. Cette option donne aussi aux joueurs une plus grande liberté sur le marché, où l'on peut trouver des figurines qui sont trop grandes par rapport aux dimensions prescrites pour leur socle.

Remarque : l'utilisation de l'amélioration Tacticien innovant pouvant grandement modifier le style de jeu de certaines factions, nous recommandons de faire preuve de prudence à son égard. Nous décourageons vivement le fait de resocler ses figurines dans le but exprès de tirer parti de tout avantage pouvant être conféré par un tel ajustement. En cas d'abus fréquents, il est possible que nous décidions de restreindre cette possibilité à l'avenir.



Choix de la carte et du Type de déploiement

À moins que le Type de déploiement et la carte ne soient déjà fixés (ex. : par l'organisateur d'une manifestation, d'une campagne ou d'un tournoi auquel vous participez), ou que vous n'ayez déjà votre propre idée en tête, nous vous recommandons d'utiliser l'une des tables ci-dessous.

Table des cartes

Lancez un dé.

1. Claires fontaines
2. Fortifications antiques
3. Cratère endormi
4. Village abandonné
5. Champ de bataille historique
6. Falaises abruptes,

Table des Types de déploiement

Lancez un dé.

1. Choc frontal
2. Goulet d'étranglement
3. Percée
4. Double empiètement
5. Flanc refusé
6. Pierre d'angle



Choix de l'Objectif principal et des Objectifs secondaires

À moins que les Objectifs ne soient déjà fixés (ex. : par l'organisateur d'une manifestation, d'une campagne ou d'un tournoi auquel vous participez), ou que vous n'avez déjà votre propre idée en tête, nous vous recommandons d'utiliser l'une des tables ci-dessous.

Objectif primaire

Lancez un dé pour déterminer quel Objectif principal jouer.

1. Butin de guerre
2. Percée
3. Capture de l'objectif
4. Saccage
5. Tenir le centre
6. Des plans dans les plans

Objectif secondaire

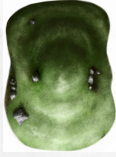
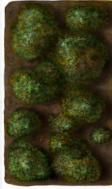
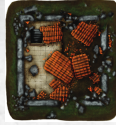


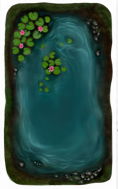


Chaque joueur lance un D3 et consulte la colonne correspondant à sa faction.

Tableau des Objectifs secondaires

	HB	EN	FN	LD	EdS	HLE	RdE	NI	KO	OG	AS	ES	DI	CV	MdV	GDS
Capter le drapeau	1	1		1						1						
Foncer dans le tas	2								1	2						1
Démontrer sa supériorité		2				1								1		2
Capter et rançonner		3						1	2						1	
Maîtriser le Voile				2		2							1	2		
Chasser les intrus	3						1				1	1				
Chasse au trésor				3			2					2	2			
Laver l'affront			1					2				3		3		
Occire la bête							3		3	3						3
Tenir bon			2		1	3					2					
Faire tonner les canons			3		2			3							2	
Faire preuve d'unité					3						3		3		3	

Taille des Décors

La table ci-dessous présente des recommandations concernant la taille des différents Décors.

Colline	Forêt	Ruines	Terrain infranchissable	Terrain infranchissable	Terrain aquatique	Champ	Mur
							
15×20 cm	15×25 cm	20×20 cm	15×20 cm	15×15 cm	15×25 cm	15×20 cm	2.5×20 cm

Cartes



Carte 1 : Claires fontaines

Même si toutes les îles Fracassées ne sont pas habitables, la plupart le sont grâce à leur abondance en sources naturelles, même sur celles qui sont dépourvues de lacs ou de rivières. Plusieurs sources, comme celle du temple de Serena à Patmos, sont considérées comme sacrées par les habitants.

Carte 2 : Fortifications antiques

Les Ruines marquées « RA » suivent les règles de « Ruines antiques » (voir ci-dessous).

Les îles Fracassées ont fait l'objet de luttes tout au long des neuf âges du monde, et de nombreux empires s'y sont succédé. On y trouve des ruines antiques en nombre plus grand que presque partout ailleurs dans le monde, entourées pour la plupart de vestiges de remparts en terre, de fossés ou de murs en ruine qui servaient autrefois de défenses. Les ruines gigantesques de Dhimkalos, datant de l'Âge d'Or, sont considérées comme particulièrement impressionnantes.



Carte 3 : Cratère endormi



Une grande partie de la région présente un volcanisme actif; certaines îles en forme de cratère portent les signes d'éruptions passées. Certaines caldeiras contiennent des étangs ou des lacs formés à la suite d'orages, ainsi que les restes des individus qui ont tenté de s'installer à leur sommet. Le site légendaire d'Ulxis en est peut-être l'exemple le plus connu, même si l'Oracle et son culte y sont encore présents aujourd'hui.

Carte 4 : Village abandonné

Les Ruines marquées « RA » suivent les règles de « Ruines antiques » (voir ci-dessous).

Les champs de ruines les plus impressionnants sont parfois très étendus, indiquant la présence d'une cité antique d'un port jadis important. Ces sites témoignent souvent d'une occupation à différentes époques. Les fouilles entreprises à Tagnagrit par les archéologues impériaux ont jusqu'à présent révélé des temples, des palais et même des pyramides de différentes époques, le tout surplombant une cité elfique datant de l'Âge d'Or.



Ruines antiques

Les Ruines antiques suivent les règles de Ruines, auxquelles on ajoute les points suivants.

Exploration

La première fois qu'une unité termine sa Phase de mouvement en contact avec des Ruines antiques, effectuez les actions suivantes :

1. Le joueur actif désigne une unité en contact avec les Ruines antiques en tant qu'« unité d'explorateurs ».
2. Lancez un dé, et consultez la table ci-dessous pour voir de quel type de Ruines il s'agit.
3. **Exploration initiale** : Appliquez les effets donnés sous « Exploration initiale » pour le type approprié de Ruines antiques.
4. **Artéfact des temps anciens** : Placez un marqueur « Artéfact » au centre du Décor de Ruines (*tel que déterminé en traçant le rectangle le plus petit possible autour du Décor, puis en appliquant les mêmes règles que celles employées pour déterminer le centre d'une unité*). Le personnage la plus proche du centre de ce marqueur peut lancer le Sort lié décrit dans la règle d'« Artéfact des temps anciens » correspondant à chaque type de Ruines antiques. Si plusieurs personnages se trouvent à la même distance du centre du marqueur « Artéfact », aucune figurine ne peut lancer le Sort lié.

1. Mécanisme saurien

Exploration initiale – Pièges cachés

L'unité d'explorateurs subit 1D6 touches de Force 5 et Pénétration d'armure 1.

Artéfact des temps anciens

Présage (Divination). Sort lié (4+).



2. Ruines elfiques

Exploration initiale – Germes de vie

Le Décor devient une Forêt (à la place des Ruines). L'unité d'explorateurs gagne **Résistance à la magie (2)**. Durée : Permanent.

Artéfact des temps anciens

Joie et tristesse (Cosmologie). Sort lié (4+).

3. Tombeau napteshien

Exploration initiale – Malédiction

L'unité d'explorateurs gagne les règles **Horreur** et **Indiscipliné**. Durée : Permanent.

Artéfact des temps anciens

Murmure du Voile (Évocation). Sort lié (4+).



4. Thermes glaucans

Exploration initiale – sans effet

Artéfact des temps anciens

Fontaine de jouvence (Druidisme). Sort lié (4+).

5. Forteresse avrasienne

Exploration initiale – Aigle impériale

L'unité d'explorateurs gagne +1 à son Résultat de combat et la règle **Discipliné**, qui ne s'applique qu'aux figurines ordinaires. Durée : Permanent.

Artéfact des temps anciens

Acier vivant (Alchimie). Sort lié (4+).



6. Dédale vermineux

Exploration initiale – Voies souterraines

L'unité d'explorateurs gagne **Embuscade (Bord de table)**. Durée : Permanent. L'unité d'explorateurs est ôtée du champ de bataille et placée en Embuscade.

Artéfact des temps anciens

Châtier l'hérétique (Thaumaturgie). Sort lié (4+).

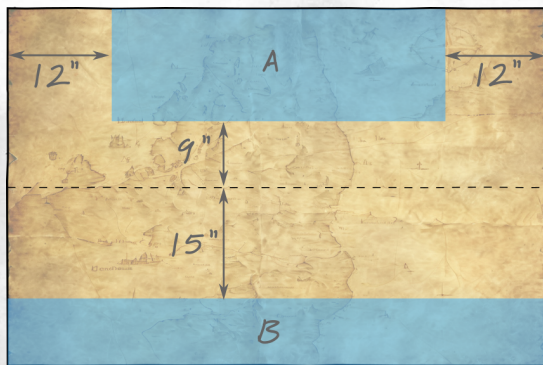
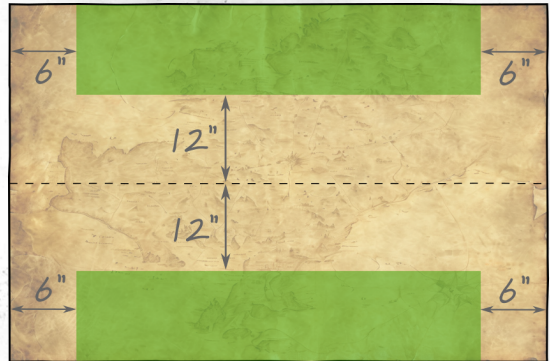


Types de déploiement

Les Ruines antiques suivent les règles de Ruines, auxquelles on ajoute les points suivants. Suivez les instructions données dans le Livre de règles, sauf pour les points où les règles données ci-dessous divergent. Sauf mention contraire, la « ligne centrale » est une ligne tracée à travers le centre de la table, parallèle aux longueurs du champ de bataille.

1. Choc frontal

Les Zones de déploiement se situent à plus de 12" de la ligne centrale, et à plus de 6" des bords courts.



2. Goulet d'étranglement

La Zone de déploiement du joueur A se situe à plus de 15" de la ligne centrale.

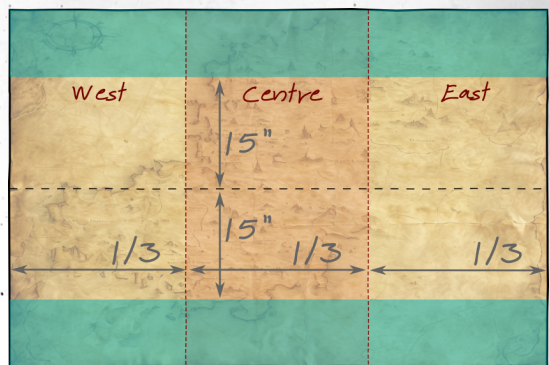
La Zone de déploiement du joueur B se situe à plus de 9" de la ligne centrale, et à plus de 12" des bords courts.

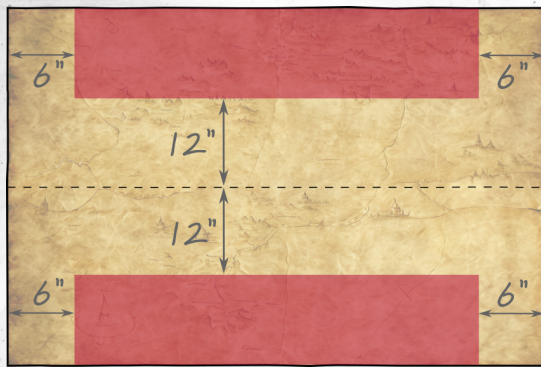
Le joueur qui choisit sa Zone de déploiement décide aussi s'il sera le joueur A ou le joueur B.

3. Percée

Les Zones de déploiement des deux joueurs se situent à plus de 15" de la ligne centrale.

Le champ de bataille est divisé en trois parties égales le long de sa longueur (ouest, centrale, est). Le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement désigne aussi une de ces parties comme étant sa Zone de percée. L'autre joueur choisit ensuite l'une des deux parties restantes comme étant sa propre Zone de percée. Toute unité entièrement déployée au sein de sa Zone de percée gagne **Avant-garde (3")**.





4. Double empiètement

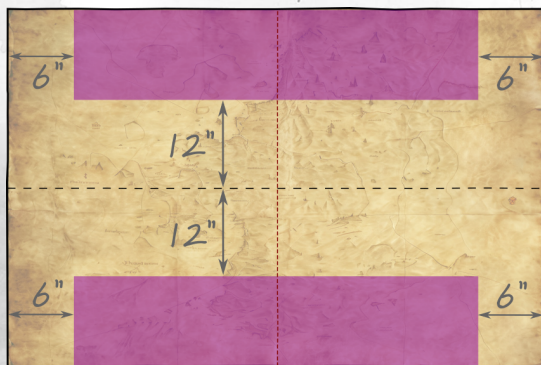
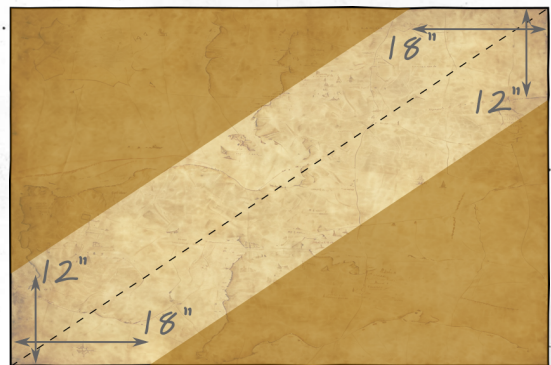
Les Zones de déploiement se situent à plus de 12" de la ligne centrale, et à plus de 6" des bords courts.

Au cours de son déploiement, chaque joueur peut déployer jusqu'à deux Unités de base qui sont aussi des Unités de capture entièrement dans sa moitié du champ de bataille, et à l'intérieur d'un Décor de Champ, de Forêt ou de Ruines (*aucune partie de son Rectangle limite ne peut dépasser du Décor*).

Les unités déployées de cette manière ne peuvent déclarer de charge, faire de Mouvement simple ni faire de Marche forcée lors du premier Tour de joueur du premier Tour de jeu.

5. Flanc refusé

Une ligne centrale est tracée d'un coin du champ de bataille à l'autre. Le joueur qui choisit sa Zone de déploiement choisit aussi quels coins utiliser pour tracer la ligne centrale. Les Zones de déploiement sont définies en traçant une ligne reliant un point de la largeur de la table situé à 12" du coin au point correspondant de la longueur de table situé à 18" du coin opposé (*voir illustration*).



6. Pierre d'angle

Les Zones de déploiement se situent à plus de 12" de la ligne centrale, et à plus de 6" des bords courts.

Lors de son premier Tour de déploiement, chaque joueur doit déployer son unité ordinaire la plus chère à 6" de la ligne centrale parallèle aux largeurs de table (*représentée par la ligne rouge pointillée dans l'image*). Des figurines attachables peuvent toujours être déployées jointes aux unités comme d'habitude. Lors des Tours de déploiement suivants, les unités doivent être déployées de part et d'autre de cette première unité (*chaque unité doit être déployée avec son centre plus proche de la largeur de table que celui de toute unité placée précédemment de ce côté de la première unité*).

Liste d'Objectifs principaux

9.A Butin de guerre

Sélections pré-partie : aucune.

Règles : Lorsqu'une unité ennemie est **détruite au combat**, le joueur adverse place un marqueur « Butin » sur l'une de ses Unités de capture qui était engagée avec elle (*s'il en avait une*). Une unité perd tous ses marqueurs « Butin » si l'une ou l'autre des situations suivantes se produit :

- Ses figurines ordinaires ont perdu leur dernier Point de vie.
- Elle cesse d'être une Unité de capture (*ex. : parce qu'elle est ébranlée*).

Conditions de victoire : À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de marqueurs « Butin » remporte l'Objectif principal.

9.B Percée

Sélections pré-partie : Marquez les Zones de déploiement.

Règles : aucune.

Conditions de victoire : À la fin de la partie, chaque joueur compte le nombre de ses Unités de capture présentes dans la Zone de déploiement de l'adversaire et en soustrait le nombre d'Unités de capture que l'adversaire avait au début de la partie qui ont été détruites au combat. Le joueur qui a le plus grand total remporte l'Objectif principal.

9.C Capture de l'objectif

Sélections pré-partie : Placez deux marqueurs avec leur centre sur la ligne centrale, de part et d'autre du centre de la table, à une distance égale à un tiers de la longueur de la table (c.-à-d. 24" / 60 cm sur une table longue de 72" / 180 cm), ou aussi proche de cette distance que possible, et à plus d'1" de tout Terrain infranchissable.

Règles : Un marqueur est contrôlé par le joueur qui a une Unité de capture à 12" du centre de ce marqueur ; si les deux joueurs ont une Unité de capture à 12" du marqueur, celle qui a la plus grande valeur en points d'armée l'emporte (si les deux unités ont exactement la même valeur, personne ne contrôle le marqueur).

Conditions de victoire : À partir du troisième tour, un marqueur « Victoire » est attribué à la fin de chaque tour au joueur qui contrôle un objectif. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de marqueurs « Victoire » remporte l'Objectif principal.

9.D Saccage

Sélections pré-partie : Chacun des joueurs désigne un Décor qui se trouve à plus de 12" du bord de table, et qui n'est pas un Terrain infranchissable.

Règles : À partir du troisième tour, vous pouvez piller un des Décors désignés si l'une de vos Unités de capture commence son tour en contact avec lui ; vous gagnez alors un marqueur « Butin ».

Conditions de victoire : À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de marqueurs « Butin » remporte l'Objectif principal.

9.E Tenir le centre

Sélections pré-partie : Marquez le centre de la table.

Règles : Le champ de bataille est contrôlé par le joueur qui a une Unité de capture à 12" du centre de la table ; si les deux joueurs ont une Unité de capture à 12" du centre de la table, celle qui a la plus grande valeur en points d'armée l'emporte (si les deux unités ont exactement la même valeur, personne ne contrôle le champ de bataille).

Conditions de victoire : À partir du troisième tour, un marqueur « Victoire » est attribué à la fin de chaque tour au joueur qui contrôle le champ de bataille. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de marqueurs « Victoire » remporte l'Objectif principal.

9.F Des plans dans les plans

Sélections pré-partie : aucune.

Règles : aucune.

Conditions de victoire : Vous remportez l'Objectif principal si vous réalisez votre Objectif secondaire. Ceci remplace le bonus habituel de Points de bataille conféré par l'Objectif secondaire.



Liste d'Objectifs secondaires

10.A Capturer le drapeau

Sélections pré-partie : aucune.

Règles : aucune.

Conditions de victoire : À la fin de la partie, vous remportez cet Objectif secondaire si vous avez plus de Porte-étendards et de porteurs de la Grande Bannière sur le champ de bataille que l'adversaire n'en a.

10.B Foncer dans le tas

Sélections pré-partie : Marquez la Zone de déploiement de l'adversaire.

Règles : aucune.

Conditions de victoire : Vous remportez cet Objectif secondaire si, à la fin de la partie, vous avez plus d'Unités de capture dans la Zone de déploiement de votre adversaire que lui-même n'en a dans sa propre Zone de déploiement.

10.C Démontrer sa supériorité

Sélections pré-partie : L'adversaire désigne une de ses unités. Si possible, cela doit être son Unité de capture qui a la plus grande valeur en points d'armée.

Règles : aucune.

Conditions de victoire : À la fin de la partie, vous remportez l'Objectif secondaire si l'unité désignée a été détruite.

10.D Capturer et rançonner

Sélections pré-partie : aucune.

Règles : Une unité ennemie est dite « capturée » si elle a été détruite d'une des façons suivantes :

- L'unité perd son dernier PV en conséquence du Résultat d'un combat (ex. : parce qu'elle est **Surnaturel** ou **Instable**) ;
- L'unité est démoralisée au combat et rattrapée par une de vos unités poursuivantes.

Conditions de victoire : Vous remportez cet Objectif secondaire si au moins trois unités ennemies ont été « capturées » au cours de la partie.

10.E Chasser les intrus

Sélections pré-partie : Désignez un Décor qui se trouve à plus de 12" du bord de table, et qui n'est pas un Terrain infranchissable.

Règles : À partir du troisième tour, si une Unité de capture ennemie commence son tour en contact avec ce Décor, elle le pille.

Conditions de victoire : À la fin de la partie, vous remportez l'Objectif secondaire si le Décor désigné n'a pas été pillé au cours de la partie.

10.F Maîtriser le Voile

Sélections pré-partie : Marquez le centre de la table.

Règles : aucune.

Conditions de victoire : À la fin de la partie, vous remportez l'Objectif secondaire si vous avez au moins une figurine avec **Canalisation** ou qui connaît un sort (Sort appris ou Sort lié) à 12" du centre de la table, et pas l'adversaire.

10.G Chasse au trésor

Sélections pré-partie : Votre adversaire désigne un Décor qui se trouve à plus de 12" du bord de table et qui n'est pas un Terrain infranchissable.

Règles : À partir du troisième tour, si une Unité de capture alliée commence son tour en contact avec ce Décor, elle le fouille.

Conditions de victoire : À la fin de la partie, vous remportez l'Objectif secondaire si le Décor désigné a été fouillé au cours de la partie.

10.H Laver l'affront

Sélections pré-partie : L'adversaire désigne une de ses unités. Si possible, cela doit être son unité qui a la plus grande valeur en points d'armée et qui n'est pas une Unité de capture.

Règles : aucune.

Conditions de victoire : À la fin de la partie, vous remportez l'Objectif secondaire si l'unité désignée a été détruite.

10.I Occire la bête

Sélections pré-partie : L'adversaire désigne une de ses unités. Si possible, cela doit être l'unité de sa liste d'armée pour laquelle le nombre de PV indiqué dans le profil (PV par figurine) est le plus élevé.

Règles : aucune.

Conditions de victoire : À la fin de la partie, vous remportez l'Objectif secondaire si l'unité désignée a été détruite.

10.J Tenir bon

Sélections pré-partie : Marquez votre Zone de déploiement.

Règles : aucune.

Conditions de victoire : Vous remportez cet Objectif secondaire si, à la fin de la partie, vous avez plus d'Unités de capture dans votre Zone de déploiement que l'adversaire n'en a dans votre Zone de déploiement.

10.K Faire tonner les canons

Sélections pré-partie : Désignez un Décor qui se trouve à plus de 12" du bord de table, et qui n'est pas un Terrain infranchissable.

Règles : aucune.

Conditions de victoire : À la fin de la partie, vous remportez l'Objectif secondaire si vous avez au moins une figurine avec une Arme de tir dans ce Décor (*les personnages et les figurines attachables ne comptent pas*).

10.L Faire preuve d'unité

Sélections pré-partie : Marquez le centre de la table.

Règles : aucune.

Conditions de victoire : À la fin de la partie, vous remportez l'Objectif secondaire si vous avez au moins deux Unités de capture à 12" du centre de la table, et pas l'adversaire.

