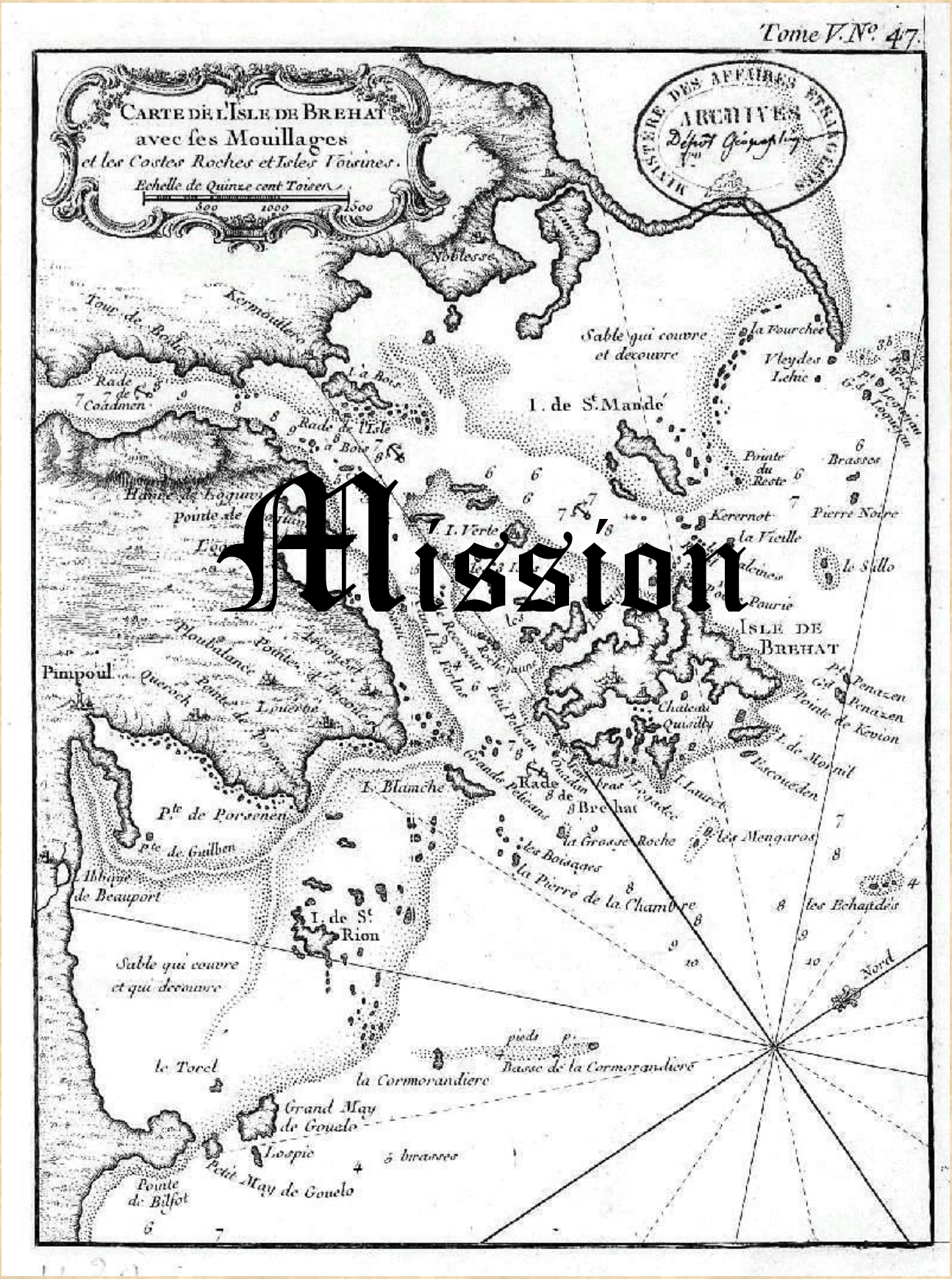

Tome V. N°. 47.
CARTE DE L'ISLE DE BREHAT
avec ses Mouillages
et les Costes Roches et Isles Voisines.
Echelle de Quinze cent Toises
500
1000
1500
MINISTERE DES AFFAIRES ETRANGERES
ARCHIVES
Dépôt Géographique
Noblesse
Kermoutlero
Tour de Bodic
Sable qui couvre
et decouvre
la Fourchée
Vleydes
Lehic
Rade de Coadmen
Rade de l'Isle
I. de St. Mandé
Pointe du Reste
Brasses
Pierre Noire
Kerernot
la Vieille
le Sillo
I. Verte
Pourie
ISLE DE BREHAT
Pimpoul
Ploubalance
Queroch
Louerne
Pointe de Kevion
Chateau Quisilly
I. de Mornil
Escoueden
I. Blanche
Rade de Brehat
Grands Pelicans
Petit Pelican
Pte de Porsenen
Pte de Guilben
Abbaye de Beauport
la Grosse Roche
les Mengaros
les Boisages
la Pierre de la Chambre
les Echaudés
I. de St. Rion
Sable qui couvre
et qui decouvre
Nord
le Torel
la Cormorandiere
Basse de la Cormorandiere
Grand May de Gouelo
Lospie
Petit May de Gouelo
Pointe de Bilfot

Mission

Mission

Sommaire

1 - Introduction 3

2 - Créer son détachement 3

2.1 - Principe 3
2.2 - Composition d'un détachement 3
2.3 - Composition des unités 4
2.4 - Valeur des contrats 4
2.5 - Règles spécifiques des armées 5

3 - Jouer une partie 5

3.1 - Déroulement d'une partie 5
3.2 - Installation des décors de la table 5
3.3 - Désignation aléatoire de la carte de déploiement 6
3.4 - Désignation aléatoire des joueurs A et B 8
3.5 - Désignation aléatoire des missions à atteindre 8
3.6 - Déploiement des unités 8
3.7 - Désignation du joueur qui commence 8
3.8 - Bataille 8
3.9 - Comptage des points de victoire et désignation du vainqueur 9

4 - Dérogations aux règles de jeu de Battle 9

4.1 - Mesures, estimations, déclarations 9
4.2 - Charges 9
4.3 - Magie 10
4.4 - Fuite 10

1 – Introduction

Ce jeu est dérivé de la version du jeu « Patrouilles » de Warhammer Battle. Il introduit plusieurs modifications importantes et vise à simplifier et éviter des travers de versions Battle, notamment les effets de « pavés » ou de personnages aux capacités disproportionnées. A contrario cette version essaie d'inciter à la variété des troupes et limite les masses et les doublons.

2 – Créer son détachement

2.1 – Principe

En marge d'un conflit que l'on imagine plus vaste, deux détachements s'affrontent en ayant chacun une mission cachée à accomplir. La composition des troupes obéit à ses propres règles développées ci-après, mais les règles de déroulement du jeu sont celles de Battle V8 à quelques exceptions présentées en fin du présent livret.

2.2 – Composition d'un détachement

Un détachement se compose au choix du joueur dans un cadre proche mais différent de celui de Battle. Ainsi on pourra y trouver :

- Des seigneurs et des héros pour un total global maximal de points de 30% du contrat de jeu. Un seul doublon est autorisé. Une patrouille doit obligatoirement avoir un commandant qui peut être un seigneur, un héros ou même un champion d'unité. Dans ce dernier cas il ne peut en aucune façon quitter son unité.
- Des unités de base pour un total minimal de points de 25% du contrat de jeu. Les doublons ne sont pas limités. Attention, les restrictions contenues dans certains livres d'armées ne s'appliquent pas ici comme par exemple le coût des chiens du chaos qui pour Mission comptent dans ce total de points.
- Des unités spéciales pour un total maximal de points de 50% du contrat de jeu. Un seul doublon est autorisé.
- Des unités rares pour un total de maximal de points de 25% du contrat de jeu. Aucun doublon n'est autorisé.
- Un détachement ne peut contenir qu'une seule unité volante quelle que soit sa nature.

Attention certains livres d'armées contiennent des équipements dont le choix de deux ne compte que pour un (par exemple baliste nain). Cette mention n'est pas valide dans Mission, un tel choix compterait comme un doublon. Par simplification il faut retenir que toutes les unités comptent que ce soit vis-à-vis des doublons ou du comptage des points d'unités par catégorie. Enfin un nombre minimal d'unités est fixé pour chaque contrat de jeu.

2.3 – Composition des unités

Les unités contenues dans le détachement sont plus légères que les troupes qui composent le gros de l'armée. Ainsi les minimums pour composer une unité sont :

- Socles 20 x 20 mm et 25 x 25 mm : 3 figurines
- Socles 25 x 50 mm : 2 figurines
- Socles 40 x 40 mm et plus : 1 figurine

Aucune unité ne peut sélectionner d'options autres que les améliorations d'armes et d'armures à moins que la taille de l'unité soit au moins égale au minimum cité dans le livre d'armée. Dans ce cas l'unité peut alors sélectionner tout ou partie d'un état-major et des bannières magiques. Les tailles maximales d'unités fixées dans certains livres d'armées sont à respecter ici.

2.4 – Valeur des contrats

Les contrats de jeu disponibles à Mission sont de 250, 500, 750 ou 1000 points. Voici un rappel des limitations qui leurs sont associées :

Contrat de 250 points

- Total seigneurs + héros : 75 points maximum, 1 seul doublon
- Total unités de bases : 63 points minimum
- Total unités spéciales : 125 points maximum, 1 seul doublon
- Total unités rares : 63 points maximum, pas de doublons
- 1 seule unité volante maximum
- 4 unités minimum

Contrat de 500 points

- Total seigneurs + héros : 150 points maximum, 1 seul doublon
- Total unités de bases : 125 points minimum
- Total unités spéciales : 250 points maximum, 1 seul doublon
- Total unités rares : 125 points maximum, pas de doublons
- 1 seule unité volante maximum
- 6 unités minimum

Contrat de 750 points

- Total seigneurs + héros : 225 points maximum, 1 seul doublon
- Total unités de bases : 188 points minimum
- Total unités spéciales : 375 points maximum, 1 seul doublon
- Total unités rares : 188 points maximum, pas de doublons
- 1 seule unité volante maximum
- 8 unités minimum

Contrat de 1000 points

- Total seigneurs + héros : 300 points maximum, 1 seul doublon
- Total unités de bases : 250 points minimum
- Total unités spéciales : 500 points maximum, 1 seul doublon
- Total unités rares : 250 points maximum, pas de doublons
- 1 seule unité volante maximum
- 10 unités minimum

2.5 – Règles spécifiques des armées

De nombreuses armées ont des règles spécifiques, qui demeurent compatibles avec Missions, les seules exceptions sont le comptage des doublons et par simplification le comptage des points des unités particulières (chiens du chaos par exemple). Missions peut même se jouer avec plusieurs générations de livres d'armées dès lors que les joueurs se mettent d'accord entre eux sur les versions à adopter. Mais attention cette possibilité ne vaut que pour les choix lors de la composition du détachement, les règles de jeu restent celles de Battle V8.

3 – Jouer une partie

3.1 – Déroulement d'une partie

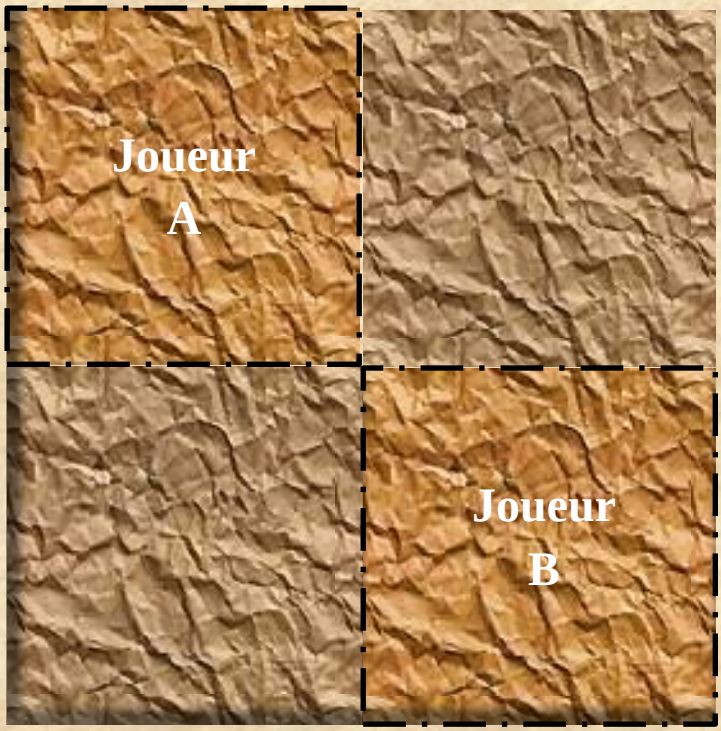
1. Installation des décors de la table
2. Désignation aléatoire de la carte de déploiement
3. Désignation aléatoire des joueurs A et B
4. Désignation aléatoire des missions à atteindre
5. Déploiement des unités
6. Désignation du joueur qui commence
7. Bataille
8. Comptage des points de victoire et désignation du vainqueur

3.2 – Installation des décors de la table

Le format normal de la table de jeu est de 1.2 x 1.2m (48 pas), mais peut aussi être de 1.8 x 1.2m selon une volonté commune des joueurs. Les décors sont volontairement limités sur cet espace réduit. Ils sont choisis sans doublon : 1 pièce de décor = 1 décor. Leur nombre est fixé à 3 + 1D3 décors. Ils sont numérotés et placés à tour de rôle par les joueurs. Ces derniers désignent une localisation, lancent un dé de dispersion et 1D6 qui vont déterminer l'emplacement définitif de chaque pièce. Avant d'aller plus loin les joueurs doivent convenir entre eux si nécessaire de la nature des terrains (difficiles, dangereux, infranchissables).

3.3 – Désignation aléatoire de la carte de déploiement

Dans Mission quatre déploiements existent selon les cartes suivantes :

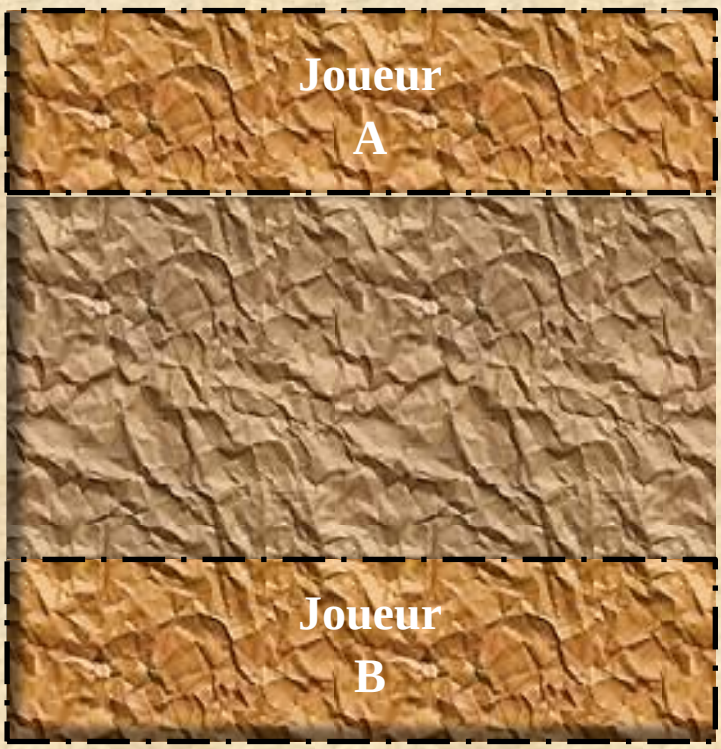


CARTE 1

24 pas

24 pas

24 pas ***24 pas***

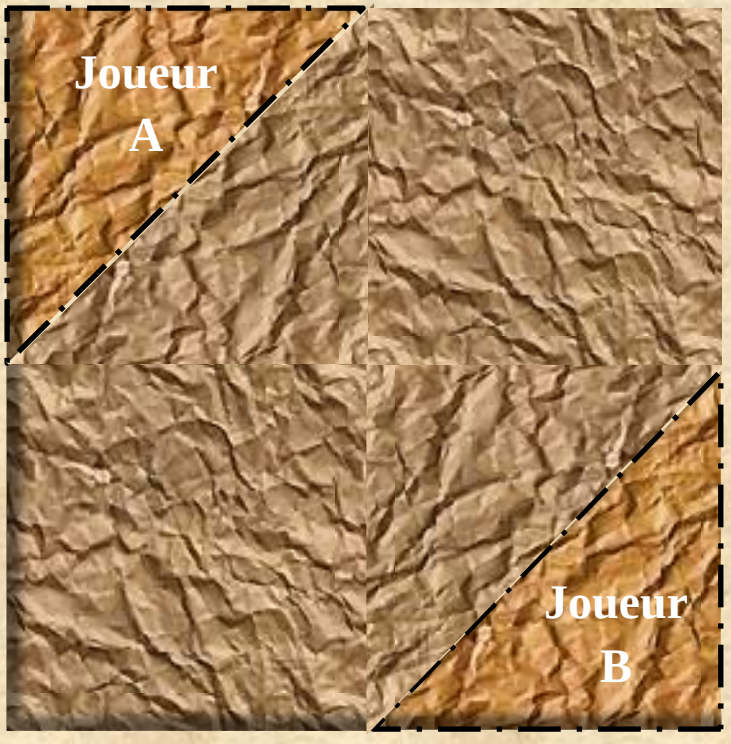


CARTE 2

12 pas

24 pas

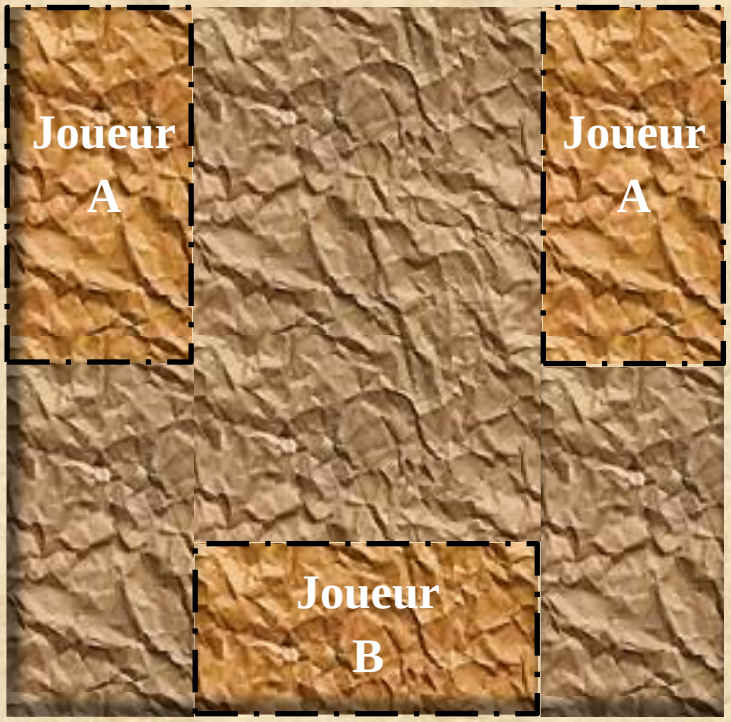
12 pas



CARTE 3

24 pas

24 pas



CARTE 4

24 pas

12 pas

12 pas

12 pas ***24 pas*** ***12 pas***

Le choix d'une carte est déterminé par jets de dés. Attention lorsque la carte 4 est retenue le joueur A devra placer au moins 30% de ses forces (en nombre de points) dans chacune de ses zones de déploiement.

3.4 – Désignation aléatoire des joueurs A et B

Chaque joueur lance un D6, le joueur ayant le plus fort résultat choisit s'il sera le joueur A ou B.

3.5 – Désignation aléatoire des missions à atteindre

Chaque détachement part avec une mission secrète à accomplir. Pour traduire cela chaque joueur va discrètement lancer un D6 en début de partie. Le résultat lui donnera la mission qu'il doit accomplir. Il doit ensuite noter le numéro de sa mission et le cacher jusqu'à la fin de la partie où il pourra alors la révéler afin de contrôler son atteinte. En fonction du résultat du jet les missions sont les suivantes :

1. Assassinat : votre détachement doit éliminer le commandant du détachement adverse, le faire sortir de table ou le mettre en fuite.
2. Invasion : A la fin de la partie au moins un tiers de votre armée (en valeur de point et sans compter celles en fuite) doit se trouver dans la zone de déploiement adverse.
3. Bannière : votre détachement doit capturer et tenir jusqu'à la fin de la partie au moins une bannière adverse. Si votre adversaire n'en possède pas annoncez votre mission, déclarez la caduque et choisissez une autre mission.
4. Annihilation : votre détachement doit réduire le détachement adverse d'au moins 50% de sa valeur initiale en points en éliminant des unités, en les faisant sortir de table ou en les mettant en fuite.
5. Occupation : votre détachement doit garder le contrôle de plus de quart de table que le détachement adverse. Un quart de table est tenu lorsque y est présent une unité de valeur au moins minimale et pas l'ennemi. Une unité en fuite ne peut pas tenir le terrain.
6. A vous de choisir ! : Déclarez à votre adversaire que vous avez la possibilité de choisir … et faites votre choix !

Lors du comptage des points en fin de partie, une mission accomplie rapporte 50 points.

3.6 – Déploiement des unités

Chaque joueur déploie tour à tour une unité en finissant par les seigneurs et/ou héros et les unités ayant la capacité d'infiltration ou d'éclaireur. Attention, si la carte 4 est retenue le joueur A doit veiller à placer au moins 30% de son détachement dans chacune de ses zones de déploiement.

3.7 – Désignation du joueur qui commence

Chaque joueur lance un D6, le joueur ayant le plus fort résultat choisit celui qui commence.

3.8 – Bataille

La bataille dure 6 tours complets. La fin n'intervient qu'au bout de ces 6 tours, même si la mission de l'un des joueurs est atteinte avant.

3.9 – Comptage des points de victoire et désignation du vainqueur

A la fin de la partie chaque joueur compte les points qu'il lui reste sur la table, en excluant les unités hors de la table, en fuite et réduite de plus de la moitié de l'effectif de départ. Puis chaque joueur révèle son objectif et celui ou ceux qui l'ont atteint ajoutent 50 points à ce comptage. Puis la différence des points de victoire est calculée, c'est elle qui va déterminer la nature du résultat en fonction du tableau ci-dessous.

Différence en points de victoire	**Contrat de la partie en nombre de points**			
	250	**500**	**750**	**1000**
0 - 49	Egalité	Egalité	Egalité	Egalité
50 - 74	Victoire	Egalité	Egalité	Egalité
75 - 99	Victoire	Victoire	Egalité	Egalité
100 - 149	Victoire	Victoire	Victoire	Egalité
150 - 199	Massacre	Victoire	Victoire	Victoire
200 - 249	Massacre	Massacre	Victoire	Victoire
250 - 299	Massacre	Massacre	Massacre	Victoire
300 et +	Massacre	Massacre	Massacre	Massacre

4 – Dérogations aux règles de jeu de Battle

4.1 – Mesures, estimations, déclarations

Dans Mission aucune mesure n'est possible, les technologies suffisantes pour cela n'étant pas disponibles. Toutes les actions faisant intervenir une distance se font au jugé. Ainsi que ce soit pour une portée de tir ou de sort, pour une charge ou autre action ayant une distance maximum, le joueur doit d'abord estimer pour lui-même la distance puis déclarer l'action. Si la distance est trop importante pour l'action envisagée celle-ci est ratée et ne peut pas être reprise.

4.2 – Charges

Dans Mission la distance de charge est de deux fois le mouvement normal. La caractéristique « Rapide » reste valide pour les fuites et les poursuites.

4.3 - Magie

Le mage ou le chaman principal d'une armée a bien d'autres préoccupations que celle de se joindre à un détachement. Ce ne sont donc que des sorciers de second plan, et moins puissants, qui les accompagnent. Pour imager cela le nombre de dés de pouvoir à la disposition du lanceur n'est que de 2D3, l'adversaire n'ayant que le résultat du dé le plus fort en nombre de dés de dissipation. La canalisation des vents de magie reste possible sous réserve de ne pas dépasser le nombre maximum autorisé dans la réserve.

Les mages étant moins puissant il leur est impossible d'utiliser plus de 3 dés de pouvoir pour lancer un sort. Le nombre de dés de dissipation utilisables en une fois n'est pas limité. De plus la réserve de dés de pouvoir ou de dissipation ne peut excéder 6 dés quelles que soient les règles spécifiques à une armée.

De plus lors d'un lancement de sort un double 1 est toujours un fiasco et un double 6 toujours un pouvoir irrésistible.

Enfin les mages, shamans, etc, choisissent leur premier sort dans le domaine retenu quel que soit leur niveau. Les autres sorts sont déterminés normalement par lancer de dé.

4.4 - Fuite

La direction de fuite qui s'impose initialement est conservée pour toute la durée de la fuite.

« Vous avez bien compris quelle est votre mission ? Elle est essentielle au bon déroulement de la grande bataille. Alors priez votre dieu si vous en avez un car vous en aurez besoin et partez ! Un dernier conseil : revenez victorieux… ou ne revenez pas. »