

## DROIT DE PASSAGE

*Cette chaîne montagneuse est un rempart naturel et bloque l'accès à StormHolm, cité florissante et point de départ de tout échange commercial.*

*Rares sont les cols accessibles à pied et à cheval. Celui qui les contrôle, contrôle également l'économie de la région.*

### FORMAT:

3000 à 4000 PA. 6 tours.

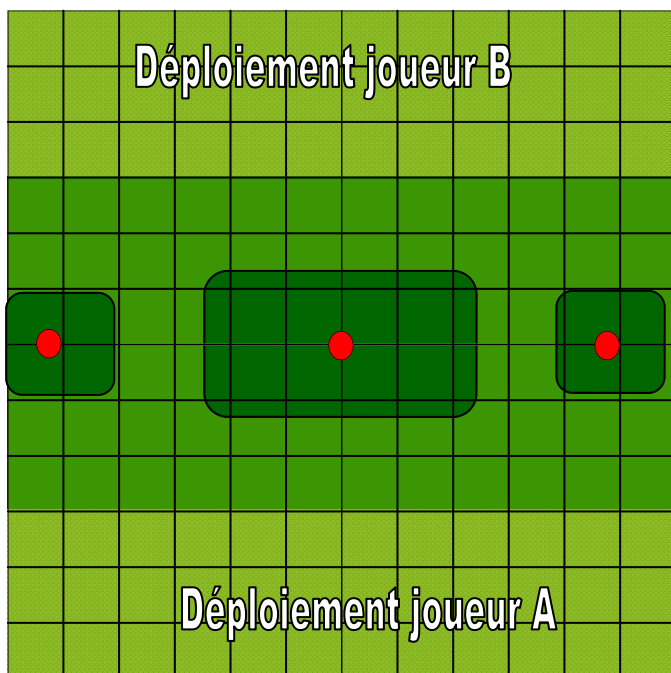
Attaquant / Défenseur: NON

### LE TERRAIN:

Trois gros éléments de décor sont placés au centre du terrain. Ils sont de taille 3 au minimum. Il doit être possible, pour les unités, de grimper sur ces décors (avec ou sans difficulté).

Deux passages de largeur comprise entre 10 et 15 cm doivent exister entre ces trois décors et sur la ligne médiane.

D'autres décors seront placés sur le terrain.



### CONTRÔLER LES PASSAGES

Délimiter deux bandes de 10 cm d'épaisseur centrées sur la ligne médiane et positionnées sur les passages.

A chaque fin de tour le joueur qui contrôle un passage marque un point (*voir règles de contrôle*).

*Exemple: fin du tour 1, un joueur contrôle les deux passages, il marque 1 point pour le premier passage et 1 point pour le deuxième passage.*

Ces points, appelés « points de contrôle », sont cumulés durant 6 tours.

### OBJECTIFS:

**Objectif principal (4PV):** Posséder le plus de points de contrôles associés à au moins un passage.

**Objectif secondaire (2PV):** 4 caisses (trésors) sont disposées au centre des 4 quarts du terrain faces cachées. Dans chaque camp sont placées aléatoirement une caisse vide et une caisse pleine. Afin de remporter l'objectif secondaire il faut posséder (*voir règles « posséder un objet en le prenant »*) au moins une caisse pleine.

Lorsqu'une unité arrive sur une caisse le joueur peut ou non regarder son contenu. S'il décide de ne pas le faire il pourra le faire à nouveau lors de la prochaine activation de l'unité.

Un joueur peut dépenser deux points d'Elixir pour regarder une caisse possédée par une unité adverse. Il ne peut pas dépenser 2 points d'élixir pour regarder une caisse que personne ne possède.

### ELIXIR.

-1 point d'élixir par élément de décor ou zone de contrôle centrés sur les points rouges de la carte.

-1 point d'élixir par caisse en sa possession tant que le joueur n'a pas regardé son contenu.