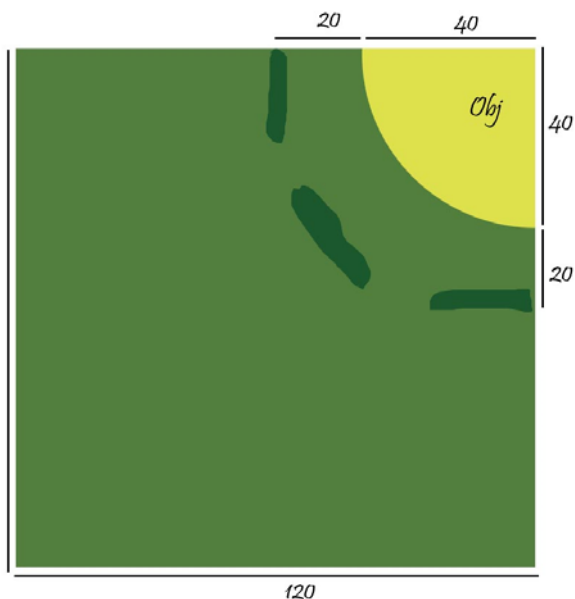


L'ENCLOS.



ENTRÉE DES RÉSERVES:

Les joueurs peuvent faire rentrer leurs réserves sur n'importe quel bord du terrain à l'exception de les bords contenus dans l'enclos.

Si un joueur souhaite faire rentrer deux réserves en jeu il sera obligé de le faire sur deux bords différents, même si les réserves ne rentrent pas durant le même tour de jeu.

FORMAT.

Entre 3000 et 4000 PA / 6 tours / 2h00

Attaquant / défenseur: non.

Chaque compagnie doit comporter un incarné de rang 1 ou 2 au minimum.

DÉCORS:

Un décor fin représente un enclos. Il doit y avoir deux entrées larges de 20 cm afin d'accéder à l'enclos. Ce décor est de taille 3 et est indestructible.

D'autres décors peuvent être disposés au grés des joueurs.

DÉPLOIEMENT.

Les unités se déploient partout sur le terrain à plus de 20 cm des entrées. Aucun combattant ne peut se déployer dans l'enclos, pas même les éclaireurs.

OBJECTIFS.

Objectif principal (4PV): Construire (voir règles de construction) une colonne dans la zone Obj: La colonne a les caractéristiques suivantes: RES / 6, Immunité tir (hors artillerie), miracle magie. PS / 5. Grande taille.

Objectif secondaire (2PV): Capturer (voir règles de capture) un Incarné adverse.

ÉLIXIR:

Définir 3 cercles de 10 cm de diamètre situés à 20 cm des bords opposés à l'enclos

Une compagnie remporte 1 PE par tour par contrôle (voir règle de contrôle) d'un cercle.