

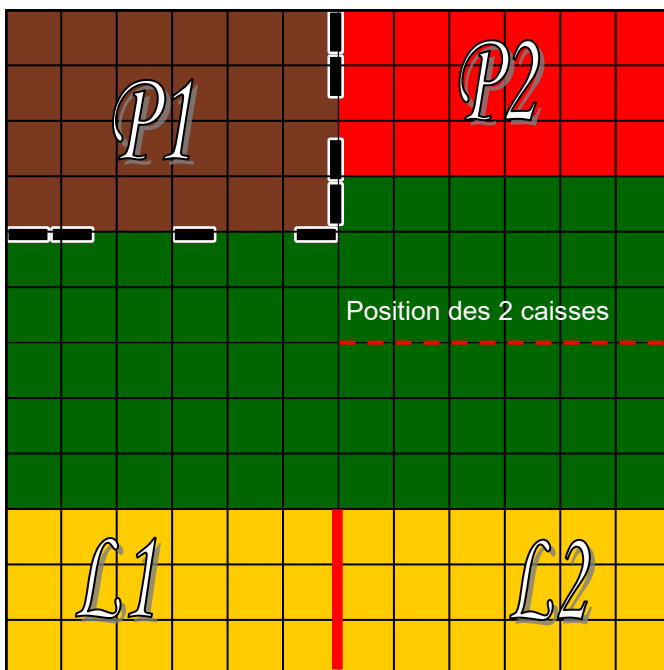
PILLAGES MISE À JOUR LE 15/05/2013

La ville fortifiée d'Eruyl, est tombée il y a trois jours. Les gardes, pris par surprises n'eurent pas eu le temps de s'organiser pour y opposer une défense efficace. Seuls quelques messagers purent s'exfiltrer afin de chercher de l'aide dans le plus proche camp retranché tenu par les hommes de la Lumière. C'est là une première occasion de casser cette déferlante de violence et de montrer aux envahisseurs que leur crime ne restera pas impuni.

FORMAT.

3000 à 4000 PA / 6 tours. L'attaquant doit comporter au moins un personnage de Rang 2 ou 1 dans ses rangs.

Les objectifs doivent être remplis au terme des 6 tours de jeu.



DÉCORS.

8 blocs de 10 cm de long sur 3 de large sont disposés sur le pourtour de la zone P1 par le joueur Pillards et selon sa volonté. Les blocs doivent être disposés de sorte à laisser 3 ouvertures de 20 cm de large dont une au moins donnant sur la zone de déploiement adverse.

Les blocs ont les caractéristiques suivantes. Immunité Tir (hors artillerie), magie, miracle, RES / 10, PS / 4

DÉPLOIEMENT.

DÉPLOIEMENT DÉFENSEUR

Les pillards se déploient dans les zones P1 et P2. Au moins une Unité eu défenseur doit se déployer dans la zone P2.

DÉPLOIEMENT ATTAQUANT

L'attaquant se déploient dans la zone L1.

OBJECTIFS.

OBJECTIFS ATTAQUANT.

Objectif principal (4PV) : Contrôler la zone P1 (voir règles de contrôle voir règles contrôle de zone)

Objectif secondaire (2PV) : Récupérer les deux caisses abandonnées par les pillards (voir règles « posséder un objet en le prenant»). Ces caisses sont positionnées par le défenseur et l'attaquant sur la ligne médiane, sur la moitié droite du terrain en face de la zone P2. 20 cm au minimum doivent séparer les caisses entre elles. De plus elles doivent se trouver à plus de 5 cm du bord du terrain.

OBJECTIFS DÉFENSEUR.

Objectif principal (4PV) : Contrôler la moitié de la zone de déploiement adverse L1 ou L2 (voir règles contrôle de zone).

Avant la phase de déploiement le défenseur détermine au hasard des dés et à l'insu de son adversaire, la zone à contrôler.

Objectif secondaire (2PV) : Capturer (voir règles de capture) un personnage ennemi de rang 2 ou 1.

POINTS D'ÉLIXIR.

Placer 4 marqueurs dans la zone verte. Les marqueurs doivent être distants d'au moins 20 cm et doivent se trouver à plus de 10cm des bords du terrain. Le contrôle des marqueurs rapporte 1 PE lors de la phase d'intendance.