

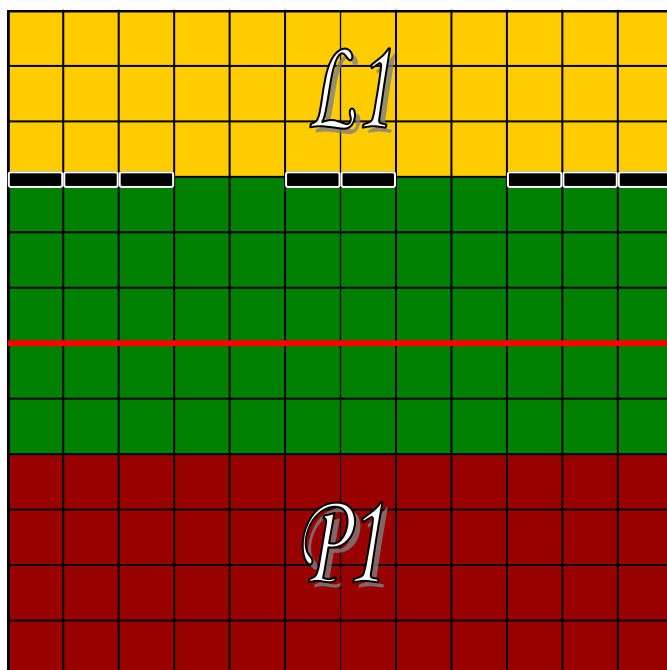
## LE SIÈGE

*L'ordre est revenu dans la contrée. Les Gardiens de la Justice peuvent pleinement savourer leur victoire. Mais c'était sans compter sur la hargne des Pillards. Vexés d'avoir échoué ils décidèrent de reprendre d'assaut ce qu'ils avaient perdu.*

### FORMAT.

3000 à 4000 PA / 6 tours.

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



### DÉCORS.

Le joueur Gardien de la Justice doit positionner 8 blocs de 10 cm de long sur 3 de large à la limite de la zone L<sub>1</sub>. Les blocs ont les caractéristiques suivantes. Immunité Tir (hors artillerie), magie, miracle, RES / 10, PS / 4. Les blocs sont placés au gré du joueur mais de sortes à laisser deux portes de 20 cm de large distantes au minimum de 15 cm l'une de l'autre.

### DÉPLOIEMENT.

Le défenseur se déploie dans la zone L<sub>1</sub> et l'attaquant dans la zone P<sub>1</sub>. Le joueur Pillard déploie ses cartes faces cachées en premier. Le défenseur déploie alors ses Unités faces cachées. La révélation des Unités se fait ensuite de manière classique.

### OBJECTIFS.

#### OBJECTIFS ATTAQUANT.

*Les pillards doivent refaire un siège. Leur honneur est en jeu.*

**Objectif principal (4PV) :** Eriger une fondation (*voir règles de construction*) qui servira à bâtir un puissant trébuché. La fondation doit se trouver sur la ligne mé-

diane. La fondation a les caractéristiques suivantes : Immunité Tir (hors artillerie), magie, miracle, RES / 6, PS / 10. grande taille.

**Objectif secondaire (2PV) :** Contrôler (*voir règles de contrôle*) une surface carrée de 20 cm de côté devant une des deux portes. Un côté du carré doit juxtaposer l'entrée.

#### OBJECTIFS DÉFENSEUR.

*Les hommes de la justice doivent venir à bout et en finir avec les malfrats.*

**Objectif principal (4PV) :** Contrôler (*voir règles de contrôle de zone*) la zone neutre située entre la ligne médiane (*du trait en rouge à la zone de déploiement pillard (zone P1)*).

**Objectif secondaire (2PV) :** Capturer (*voir règles de capture*) un Incarné adverse de rang 1 ou 2 tiré au sort au préalable avant le début de la partie.

Le joueur Pillard doit donc posséder au moins un incarné de rang 1 ou 2 dans sa compagnie.

#### POINTS D'ELIXIR :

Définir deux décors ou deux zones à 20 cm de la ligne médiane et dans l'axe central de la carte.

Le contrôle (*voir règles de contrôle*) d'une zone permet d'obtenir un point d'élixir.

