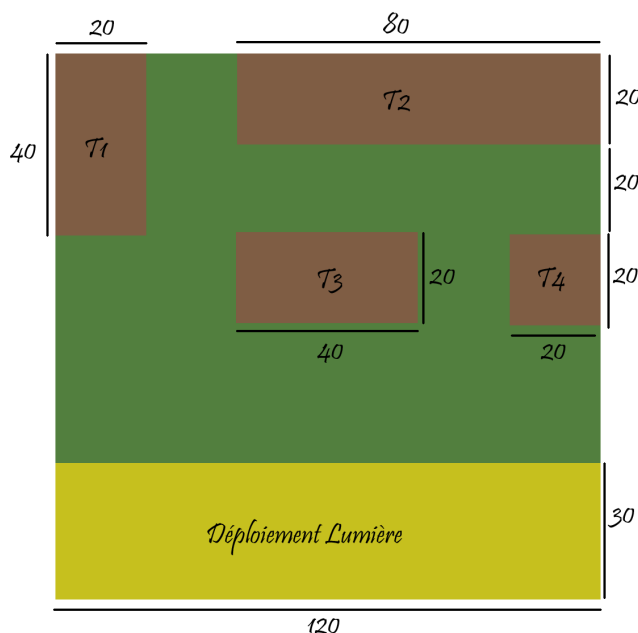


A LA CHASSE

Le fortin des Ténèbres rasé, l'armée de la Lumière dépêchée pour cette mission profite de l'effet de surprise et pourchasse les hordes des Ténèbres qui hantent la région.

FORMAT.

3000 PA / 6 tours. Le joueur Lumière doit jouer le même peuple que le scénario 1.



OBJECTIFS ATTAQUANT.

-Objectif principal (4PV): Occuper le terrain. Pour cela le joueur doit contrôler 4 neuvième du terrain (voir règles de contrôle).

-Objectif secondaire (2PV): capturer (voir règles de capture) un incarné adverse de rang 2 ou 1 tiré au sort en début de partie.

OBJECTIFS DÉFENSEUR.

-Objectif principal (4PV): Occuper le terrain. Pour cela le joueur doit contrôler 4 neuvième du terrain (voir règles de contrôle).

-Objectif secondaire (2PV): capturer (voir règles de capture) un incarné adverse de rang 2 ou 1 tiré au sort en début de partie.

ELIXIRS.

Chaque compagnie gagne 1 PE par paire complète de zone (un neuvième du terrain) contrôlée.

DÉCORS.

Pas de décors dans les zones de déploiement.

TERRAIN.

Diviser le terrain en neuf parties égales de 40 cm par 40 cm de côté.

DÉPLOIEMENT.

Le joueur Ténèbres place ses cartes faces cachées en premier. Le joueur Lumière place ensuite les siennes. La révélation des cartes se fait de manière classique.

Le joueur Ténèbres doit répartir, lors du déploiement, son armée dans les 4 zones, T₁ à T₄.

Chaque zone doit contenir au moins une unité.

ECLAIREURS.

Les Ténèbres ne peuvent pas déployer leurs éclaireurs dans la zone de déploiement Lumière.

OBJECTIFS.

L'armée de la Lumière, tout comme celle des Ténèbres doit reprendre le contrôle de ses terres.