

LE GOULET

Les hordes ténébreuses continuent leur avancée en terre Barhane et tentent de neutraliser les postes avancés de l'armée de la Lumière.

Ce goulet, farouchement protégé est un poste clé qui permet de contrôler et de sécuriser les mouvements de troupes sur ces terres est un objectif de choix pour les Pères du Bélier..

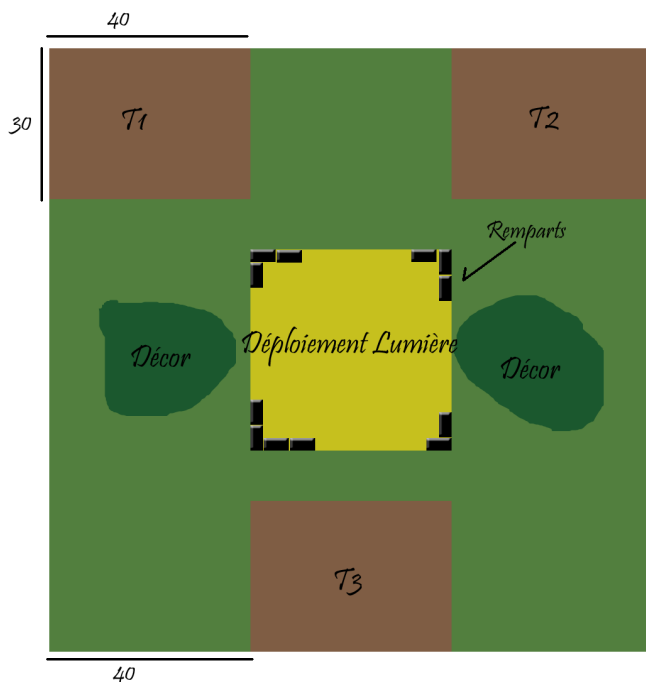
FORMAT.

4000 PA / 6 tours / Attaquant défenseur.

LES COMPAGNIES.

Les deux compagnies doivent obligatoirement posséder un incarné de rang 1 ou 2.

TERRAIN.



Deux décors sont placés à 10 cm des bords et encadrent la zone de déploiement du défenseur. Deux autres sont placés à la guise des joueurs hors des zones de déploiement.

deux décors type colline de taille 3 doivent être présent en dehors de la zone de déploiement Lumière.

Un rempart (40 cm sur 40 cm au centre de la carte) protège une partie de cette zone : le joueur défenseur doit placer (avant la phase de déploiement) 10 à 12 blocs d'environ 10 cm de long sur 3 cm de large en les juxtaposant par leur largeur, **sur la périphérie** de sa zone de déploiement. Il **devra laisser exactement 3 passages** (sans forcément respecter ce est décrit sur la carte).

Chaque bloc a les caractéristiques suivantes : Immunité tir (hors artillerie) / irréparable (impossible de le réparer) taille 4 (taille des Titans...) RES / 6, PS / 6.

DÉPLOIEMENT.

DÉPLOIEMENT DÉFENSEUR.

Au moins la moitié (arrondie au supérieur) des unités de la compagnie sont déployées dans la zone de déploiement lumière (le commandeur doit obligatoirement s'y trouver ainsi qu'un incarné de rang 2 ou 1). Le reste de la

compagnie (au minimum une unité) se déploiera au début du premier tour de jeu (voir plus loin, *Le renfort arrive!*).

DÉPLOIEMENT ATTAQUANT.

Le joueur assaillant doit déployer ses troupes dans les trois zones , A₁ à A₃. Chacune des zones doit contenir, à la fin du déploiement au moins une unité.

LE RENFORT ARRIVE!

« Nous sommes attaqués ! Nous sommes attaqués ! Les ennemis sont trop nombreux et surgissent de toute part. Que le renfort arrive où nous sommes tous morts! »

Lors du premier tour, les joueurs activent leurs unités à tour de rôle. Lorsque le défenseur souhaite activer une de ses unités non déployée, il la place dans une bande de 10 cm à compté du bord du terrain hors de la zone de déploiement Ténèbres. Elle peut bénéficier de tactiques et effectue immédiatement sa récupération de mana ou de points de foi. Au moins un socle d'une figurine de chaque unité ainsi déployée doit être en contact avec le bord du terrain.

OBJECTIFS.

OBJECTIFS DÉFENSEUR.

-**Objectif principal (4PV):** Contrôler (voir règles de contrôle) deux zones de déploiement Ténèbres tirées au sorts à l'insu de l'adversaire à la **fin du premier tour**.

-**Objectif secondaire (2PV):** Capturer (voir règles de capture) un Incarné adverse Tiré au sort parmi les Incarnés de rang 2 ou moins adverses.

OBJECTIFS ATTAQUANT.

-**Objectif principal (4PV):** Contrôler (voir règles de contrôle) la zone de déploiement Lumière.

-**Objectif secondaire (2PV):** Capturer (voir règles de capture) un Incarné adverse Tiré au sort parmi les Incarnés de rang 2 ou moins adverses.

ELIXIRS.

Délimiter une bande d'épaisseur 10 cm et (à l'extérieure de la zone de déploiement lumière) de longueur égale à l'entrée du fortin. Il y autant de bandes que d'entrée. Chaque compagnie gagne 1 PE par tour à chaque fois qu'elle contrôle une zone (voir règles de *Contrôle*).

Au premier tour je joueur Lumière ne peut pas gagner d'élixir.