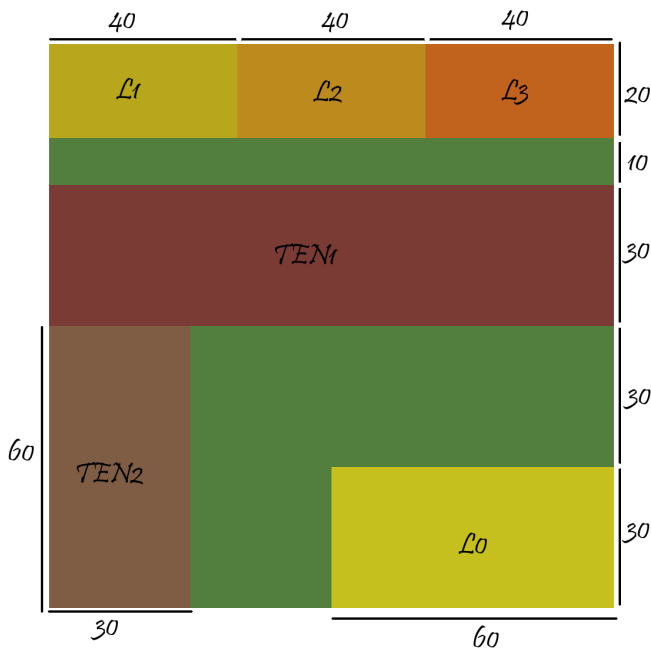


SAUVETAGE

Les nombreuses attaques surprises de la Lumière ont désorganisé les troupes ennemies. Cependant lors du dernier assaut, deux unités ont été portées disparus. Si les Pères Nécromanciens du Bélier mettent la main sur ces hommes ils les convertiront zombies dénués d'âmes grossissant ainsi leurs rangs. Mais le plus grave est ailleurs. Au sein d'une des deux unités portées disparues un messenger tenue au plus grand secret est en possession de documents relatant de l'état des troupes, du nombres de combattants, des ressources ainsi que des détails des missions des bataillons de l'armée de la Lumière. Ce messenger avait pour ordre de transmettre ces précieux documents aux mains des Barons d'Icqor et de Danéran. Il est impératif que les troupes des Ténèbres ne mettent jamais la main sur ces documents.



FORMAT.

4000 PA / 6 tours.

TERRAIN.

Placer trois décors (2 moyens de 15 cm sur 15 cm et 1 gros de 20 cm sur 20 cm environ) au choix des joueurs. Il ne peut y avoir toutefois qu'un seul décor dans les zone TEN₁ ou TEN₂ et aucun décor dans les zones de déploiement de la Lumière (L₀ à L₃).

DÉPLOIEMENT.

DÉPLOIEMENT ATTAQUANT.

L'attaquant déploie toute sa compagnie, sauf deux Unités, dans la zone L₀.

Une fois la phase de révélation des Unités terminée, l'attaquant place ses deux unités restantes au choix dans deux des zones L₁ à L₃. Les deux unités ne peuvent cependant pas se trouver dans une même zone. Le Commandeur de la compagnie ne peut pas faire partie de ces deux unités.

LE MESSENGER.

Le joueur attaquant désigne au vu et au su de son adversaire un combattant (hors Incarné) **messenger** appartenant à une des unités déployée dans les zones L₁ à L₃.

DÉPLOIEMENT DÉFENSEUR.

Le joueur Ténèbres doit déployer la moitié de ses unités dans la zone TEN₁, l'autre moitié dans la zone TEN₂.

OBJECTIFS.

OBJECTIFS ATTAQUANT.

-Objectif principal (4PV): Ramener les hommes. Une des unités derrière les lignes ennemies doit revenir dans la zone de déploiement L₀ et doit comporter au minimum un quart de son effectif initial arrondi au supérieur.

-Objectif secondaire (2PV): Construire un fortin. Pour assurer la retraite des troupes, l'armée Lumière doit construire un fortin (voir règles de construction) dans la zone verte encadrant la zone de déploiement L₀ à plus de 20 cm des bords. Le fortin est constitué de 2 blocs de 3 cm de large sur 10 de long dont les caractéristiques sont les suivantes : RES / 5, PS / 5, Immunité tirs (hors artillerie) / magie / miracles.

OBJECTIFS DÉFENSEUR.

-Objectif principal (4PV): Eliminer le messenger détenteur du document secret et s'en emparer. Une fois le détenteur du message éliminé, le message reste à terre. N'importe quelle unité peut alors s'en emparer. Si l'unité qui possède le message est en déroute le détenteur conserve son message. Il ne le laissera au sol que si son unité doit quitter le champ de bataille. A ce moment le message est posé au bord du terrain.

Le joueur Lumière doit désigner secrètement la figurine détentrice du message en début de partie. L'unité qui a éliminé le détenteur du message peut utiliser son mouvement de poursuite pour s'emparer du message au lieu de se déplacer ou de se mettre en contact avec l'adversaire.

-Objectif secondaire (2PV): Occuper (voir règles de contrôle) la zone TEN₁.

ELIXIRS.

Les joueurs gagnent 1 PE par tour par zone TEN₁, TEN₂, L₀, L₁, L₂ ou L₃ contrôlée.