

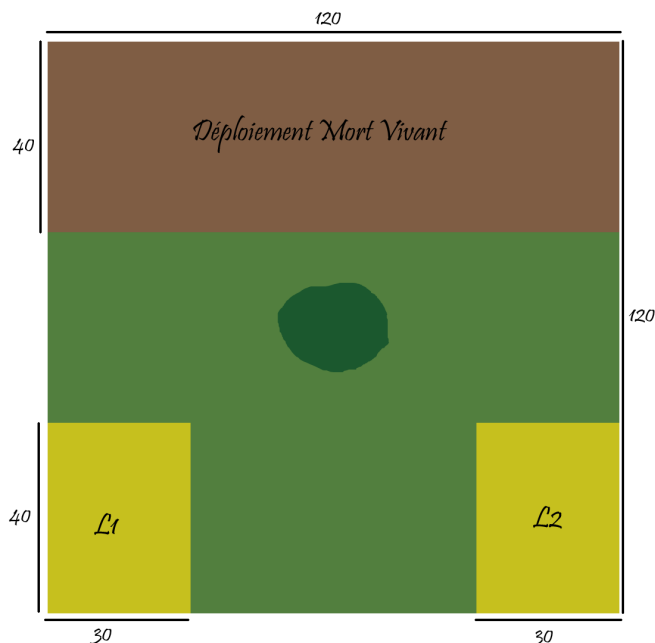
LA MARCHE MACABRE

FORMAT.

4000 PA / 6 tours.

TERRAIN.

Le terrain dispose d'un décor central.



DÉPLOIEMENT.

DÉPLOIEMENT ATTAQUANT.

L'attaquant se déploie dans les zones L₁ et L₂. Une zone doit contenir au minimum 2 Unités.

DÉPLOIEMENT DÉFENSEUR.

Le défenseur se déploie dans la zone sombre au nord du terrain.

OBJECTIFS.

OBJECTIFS ATTAQUANT.

Objectifs 1 (4 PV): Construire un fortin (*voir règles de constructions*) en juxtaposant 3 blocs de 3 cm de large sur 10 cm de long. Les blocs ont les caractéristiques suivantes : Taille 3, immunité tirs (hors artillerie) / miracles / magie, RES / 4, PS / 5.

Les blocs du fortin doivent se situer à une distance minimum de 30cm à compter du bord du terrain Sud, (demi terrain de l'armée de la Lumière).

Objectif 2 (2 PV) : Capturer (*voir règles de capture*) un Incarné adverse de rang 1 ou 2 adverse. Cet Incarné est tiré au sort par l'attaquant à l'insu du défenseur parmi les incarnés de rang inférieur ou égal à 2.

OBJECTIFS DÉFENSEUR.

Objectifs 1 (4 PV): Le défenseur doit réaliser deux missions parmi 4 tirées au sorts. 1 D6 est lancé à l'insu de son adversaire: le résultat désignera le couple d'objectifs à réaliser. Il doit par ailleurs tirer au sort, à l'insu du joueur Lumière, un Incarné de rang 1 ou 2 de la compagnie de l'attaquant en dehors de celle qui contient le commandeur ainsi qu'une unité adverse de rang 1 ou 2

1 : missions b et d.	4 : missions c et d.
2 : missions a et c.	5 : missions a et d.
3 : missions b et a.	6 : missions b et c.

Mission a : Capturer (*voir règles de capture*) un Incarné adverse qui n'appartient pas à l'unité tirée au sort.

Mission b : Construire un Pilier de Mana sur la ligne médiane et à plus de 10 cm des bords Est et Ouest. Le pilier de mana a les caractéristiques suivantes : Grande taille, PS / 7, RES / 5, immunité / tir (hors artillerie) / magie / miracles.

Mission c : Contrôler (*voir règles de contrôle*) la zone de déploiement L₁ ou L₂.

Mission d : Anéantir 50% (en terme de combattants) ou plus de l'unité tirée au sort (les personnages / guerrier mage / moine guerrier / magicien / fidèles ne rentrent pas en compte dans le calcul).

Le joueur défenseur peut remplir les missions qui ne lui ont pas été assignées, mais ces dernières ne comptent pas pour la victoire.

Objectif 2 (2 PV) : Contrôler une bande de 20cm centrée sur l'axe qui sépare les deux camps.

ELIXIRS.

Découper la bande centrale neutre de 40 cm de large centrée sur la ligne médiane en 3 parties égales. Les joueurs gagnent 1 PE par zone contrôlée par tour de jeu.