

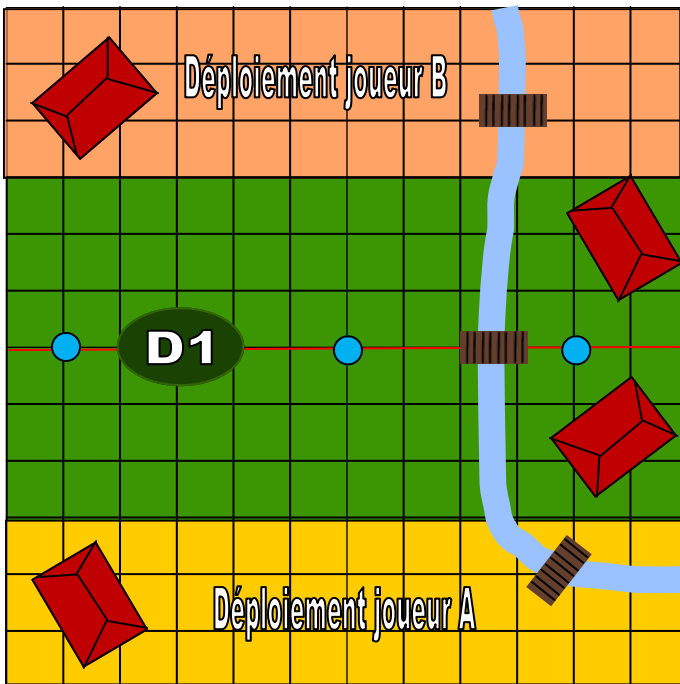
PLAN B

FORMAT:

3000 à 4000 PA. 6 tours.
Attaquant / Défenseur: NON

LE TERRAIN:

Ce terrain nécessite la présence d'une rivière (largeur 6 cm maximum), de trois ponts et 4 bâtisses et d'une forêt D1). Les joueurs pourront ajouter des décors supplémentaires.



LA RIVIÈRE.

La rivière est un terrain qui ralentit les unités. Toute unité qui traverse une rivière subit une pénalité dans son mouvement.
Les ponts permettent à une unité de traverser la rivière sans subir de pénalité.
Lorsqu'une unité doit traverser la rivière son mouvement ne peut pas être doublé. L'unité peut effectuer une charge mais en utilisant sa valeur de mouvement.
-Si une unité termine son déplacement dans une rivière (c'est-à-dire si au moins un membre de son unité est dans la rivière) à la suite d'une course, elle ne subit aucune pénalité lors de ce mouvement. A sa prochaine activation, elle subira la pénalité et son mouvement ne pourra être doublé.
-Si un membre de son unité est encore dans la rivière, lors de l'activation suivante elle continuera de subir la pénalité.
-Si la distance de déplacement autorise en théorie une unité à se déplacer d'une rive à l'autre sans qu'aucun membre de son unité ne termine son mouvement dans la rivière, l'unité est quand même obligée d'effectuer de terminer son déplacement en laissant au moins un combattant dans la rivière. Lors de sa prochaine activation, si son mouvement de course amène tous les membres de son unité hors de la rivière elle subira la pénalité de mouvement de la rivière.

LES MISSIONS:

Pour ce scénario les joueurs tireront leurs missions au hasard parmi deux missions proposées. Avant le début de la partie chaque joueur lancera secrètement un D6.

Sur un résultat de 1, 2 ou 3: le joueur doit effectuer le **plan A**.

Sur un résultat de 4, 5 ou 6: le joueur doit effectuer le **plan B**.

PLAN A.

Objectif principal (4PV): contrôler (voir règles contrôler une zone) au moins un bâtiment rouge situé dans la moitié de terrain de l'adversaire. Les combattants au contact du bâtiment sont comptabilisés pour le contrôle.

Objectif secondaire (2PV): posséder (voir règles posséder un objet par contrôle de zone) au moins un trésor initialement placé sur la ligne médiane séparant les deux zones de déploiement (ronds bleus). Une même unité ne peut posséder qu'un seul trésor. L'effectif minimum pour posséder un trésor est de 1.

PLAN B.

Objectif principal (4PV): posséder (voir règles posséder un objet par contrôle de zone) au moins deux trésors initialement placés sur la ligne médiane séparant les deux zones de déploiement (ronds bleus). Une même unité ne peut posséder qu'un seul trésor. L'effectif minimum pour posséder un trésor est de 1.

Objectif secondaire (2PV): contrôler (voir règles contrôler une zone) au moins un bâtiment rouge situé dans sa moitié de terrain. Les combattants au contact du bâtiment sont comptabilisés pour le contrôle.

RÈGLE DE POSSESSION DU TRÉSOR.

Délimiter un cercle de 5cm de rayon centré sur le trésor. A la fin du tour, le joueur qui contrôle (voir règle contrôler une zone.) le cercle de 5 cm de rayon prend le trésor.
Le trésor n'est pas une gêne et n'est pas considéré comme un décor.
Une fois le trésor en possession d'une unité il sera possible de le prendre selon les règles classique de possession d'un objet.

POINTS D'ELIXIRS:

-1PE pour le contrôle des ponts contenus dans les zones de déploiement.
-1PE par contrôle de la forêt D1