

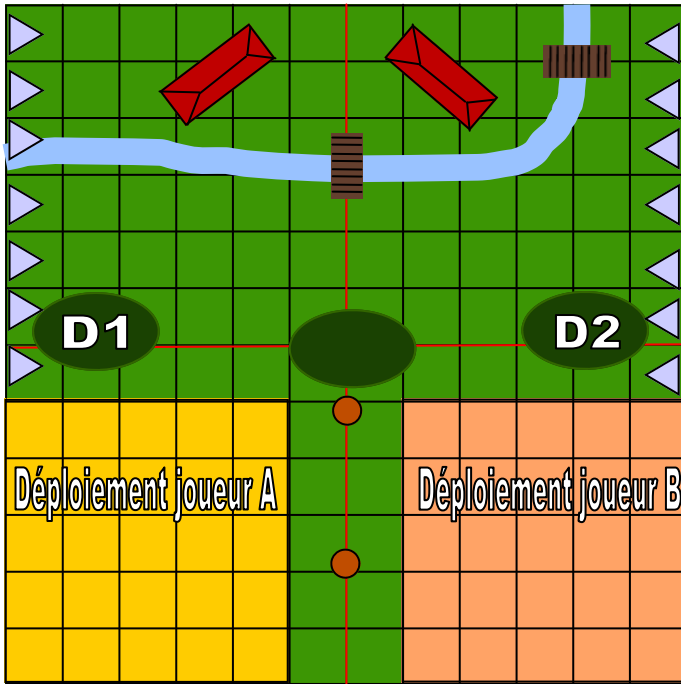
LE PONT SUR LA RIVIÈRE KHOUAÏ

FORMAT:

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

LE TERRAIN:

Ce terrain nécessite la présence d'une rivière (largeur 6 cm maximum).



Il faut au moins trois décors (ellipses vertes sur la carte).

▶ Entrée des renforts.

Deux unités placées en renfort ne peuvent pas se déployer du même côté.

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.

OBJECTIFS:

Objectif principal (4PV): contrôler (voir règles contrôler une zone) au moins un bâtiment rouge. Les combattants au contact des bâtiments 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 (rond rouge). Une même unité ne peut posséder qu'un seul trésor. L'effectif minimum pour posséder un trésor est de 1.

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:

-2PE pour le contrôle du pont central.
-1PE par contrôle de décor (D1 ou D2).