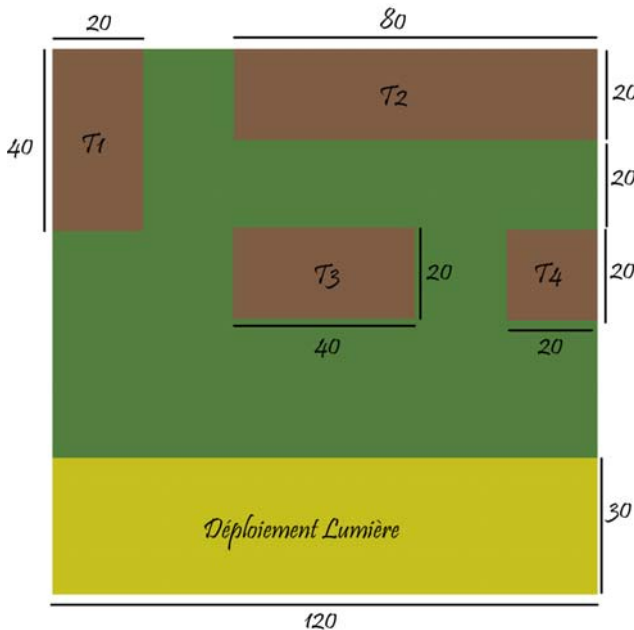


## A LA CHASSE

Le fortin des Ténèbres rasé, l'armée de la Lumière dépêchée pour cette mission profite de l'effet de surprise et pourchasse les hordes des Ténèbres qui hantent la région.

### FORMAT.

3000 PA / 6 tours. Le joueur Lumière doit jouer le même peuple que le scénario 1.



### DÉCORS.

Pas de décors dans les zones de déploiement.

### TERRAIN.

Diviser le terrain en neuf parties égales de 40 cm par 40 cm de côté.

### DÉPLOIEMENT.

Le joueur Ténèbres place ses cartes faces cachées en premier. Le joueur Lumière place ensuite les siennes. La révélation des cartes se fait de manière classique.

Le joueur Ténèbres doit répartir, lors du déploiement, son armée dans les 4 zones, T<sub>1</sub> à T<sub>4</sub>.

Chaque zone doit contenir au moins une unité.

### ECLAIREURS.

Les Ténèbres ne peuvent pas déployer leurs éclaireurs dans la zone de déploiement Lumière.

### OBJECTIFS.

L'armée de la Lumière, tout comme celle des Ténèbres doit reprendre le contrôle de ses terres.

### OBJECTIFS LUMIÈRE.

**-Occuper le terrain:** 1PV par neuvième de terrain contrôlé ( voir règles de contrôle).

### OBJECTIFS TÉNÈBRES.

**-Occuper le terrain:** 1PV par neuvième de terrain contrôlé ( voir règles de contrôle).

### ELIXIRS.

Chaque compagnie gagne 1 PE par paire complète de zone (un neuvième du terrain) contrôlée.

### RENFORT.

Pas de renfort pour ce scénario.

### VICTOIRE.

#### VICTOIRE LUMIÈRE.

L'effet de surprise a payé, les hordes démoniaques ont perdu encore un peu plus de terrain, mais ces raids surprises ont affaibli les hommes et les pertes ne sont pas négligeables. Il est indispensable pour l'armée de la Lumière de retourner à la Cité pour rendre compte de la situation et organiser une défense plus soutenue.

#### VICTOIRE TÉNÈBRE.

Ces terres resteront encore marquées par la putréfaction et l'odeur de la mort. Les mages d'Achéron peuvent reprendre leur inexorable avancée vers la Cité de Kallienne.