

LE GOULET

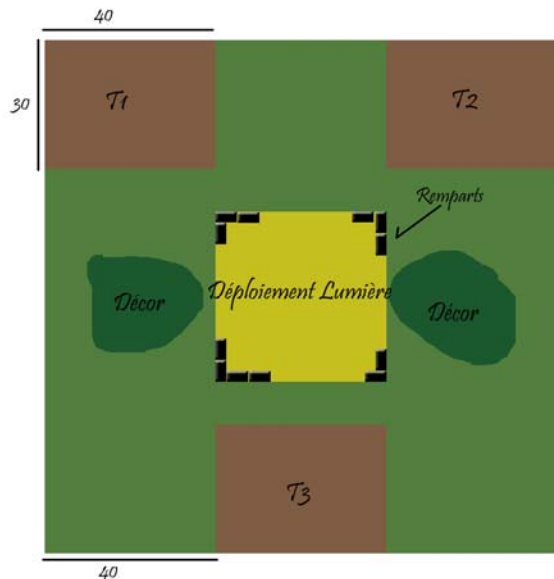
Les hordes ténébreuses continuent leur avancée en terre Barhane et tentent de neutraliser les postes avancés de l'armée de la Lumière.

Ce goulet, farouchement protégé est un poste clé qui permet de contrôler et de sécuriser les mouvements de troupes sur ces terres est un objectif de choix pour les Pères du Bélier..

FORMAT.

3500 à 4000 PA / 6 tours / Attaquant défenseur.

TERRAIN.



Deux décors sont placés à 10 cm des bords et encadrent la zone de déploiement du défenseur. Deux autres sont placés à la guise des joueurs hors des zones de déploiement.

Un rempart protège une partie de cette zone : le joueur défenseur doit placer (avant la phase de déploiement) 10 blocs (environ 10 cm de long sur 3 cm de large) en les juxtaposant par leur largeur, **sur la périphérie** de sa zone de déploiement. Il **devra laisser 3 passages** (sans forcément respecter ce qui est décrit sur la carte).

Chaque bloc a les compétences suivantes : Immunité tir (hors artillerie) / inaltérable (impossible de le réparer) taille 4 (taille des Titans...) RES / 6, PS / 6.

DÉPLOIEMENT.

DÉPLOIEMENT LUMIÈRE.

Entre les deux tiers et la moitié des unités de la compagnie sont déployées au centre (le commandeur doit obligatoirement s'y trouver ainsi qu'un incarné de rang 2 ou 1). Le reste de la compagnie rentrera en jeu un peu différemment (voir plus bas, *Le renfort arrive!*).

DÉPLOIEMENT TÉNÈBRES.

Le joueur assaillant doit déployer ses troupes dans les trois zones, A₁ à A₃. Chacune des zones doit contenir, à la fin du déploiement au moins une unité.

LE RENFORT ARRIVE!

« Nous sommes attaqués ! Nous sommes attaqués ! Les ennemis sont trop nombreux et surgissent de toute part. Que le renfort arrive où nous sommes tous morts! »

Les cartes des unités du joueur Lumière qui ne se déploient pas dans la zone centrale sont intégrées à la séquence d'activation. Lorsqu'elles sont révélées, le joueur les place, faces cachées, hors de la zone de bataille mais à l'endroit où il va les déployer sur un des bord Est et (ou) Ouest de la table en dehors de la zone de déploiement adverse.

A la fin de la phase de déploiement, le joueur Lumière place ses unités de « renforts » dans une bande de 10 cm de large.

OBJECTIFS.

OBJECTIFS LUMIÈRE.

-**Contrôler** les zones de déploiement Ténèbres: 1 PV par zone et par tour.

OBJECTIFS TÉNÈBRES.

-**Contrôler** (voir règles de contrôle) la zone de déploiement Lumière: 2 PV par tour.

-**Capter** (voir règles de capture) un Incarné adverse Tiré au sort parmi les Incarnés de rang 2 ou moins adverses: 1 PV par tour où l'incarné est capturé.

ÉLIXIRS.

Délimiter une bande d'épaisseur 10 cm et de longueur égale à l'entrée du fortin. Il y a autant de bandes que d'entrée. Chaque compagnie gagne 1 PE par tour à chaque fois qu'elle contrôle une zone (voir règles de Contrôle).

RENFORT :

-Pas de renforts pour le joueur Lumière.

-Le joueur Ténèbre peut faire rentrer ses renforts par n'importe quel bord du terrain dès lors qu'il contrôle la zone de déploiement Lumière. 2 unité de renfort au maximum.

VICTOIRE.

VICTOIRE LUMIÈRE.

L'armée Lumière a survécu aux assauts des hordes des Ténèbres. Ce cours répit et le contrôle du goulet vont permettre aux renforts de se regrouper rapidement pour parer à des éventuelles invasions.

VICTOIRE TÉNÈBRES.

Le contrôle de ce passage va permettre d'acheminer aisément les Légions Noires vers la Cité de Kallienne.

