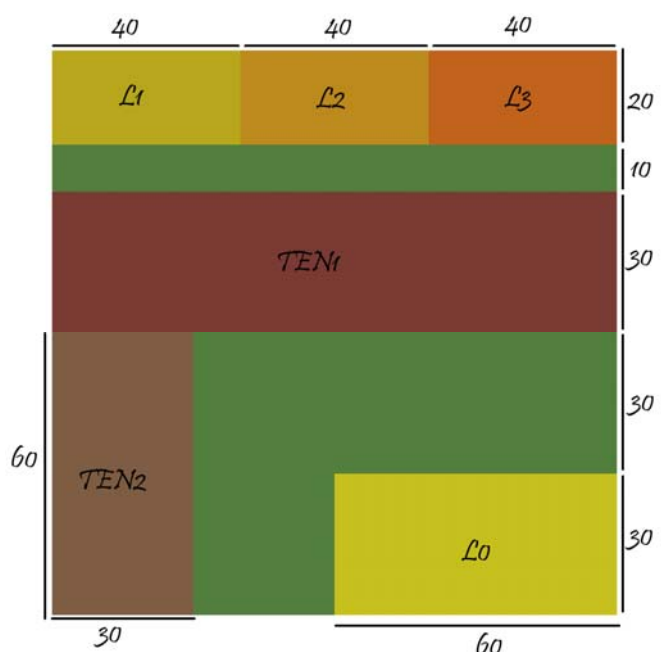


SAUVETAGE

Les nombreuses attaques surprises de la Lumière ont désorganisé les troupes ennemies. Cependant lors du dernier assaut, deux unités ont été portées disparus. Si les Pères Nécromanciens du Bélier mettent la main sur ces hommes Ils les convertiront zombies dénués d'âmes grossissant ainsi leurs rangs. Mais le plus grave est ailleurs. Au sein d'une des deux unités portées disparues un messenger tenue au plus grand secret est en possession de documents relatant de l'état des troupes, du nombres de combattants, des ressources ainsi que des détails des missions des bataillons de l'armée de la Lumière. Ce messenger avait pour ordre de transmettre ces précieux documents aux mains des Barons d'Icqor et de Danéran. Il est impératif que les troupes des Ténèbres ne mettent jamais la main sur ces documents.



FORMAT.

4000 PA / 6 tours.

TERRAIN.

Placer trois décors (2 moyens de 15 cm sur 15 cm et 1 gros de 20 cm sur 20 cm environ) au choix des joueurs. Il ne peut y avoir toutefois qu'un seul décor dans les zone TEN₁ ou TEN₂ et aucun décor dans les zones de déploiement de la Lumière (L₀ à L₃).

DÉPLOIEMENT.

DÉPLOIEMENT LUMIÈRE.

Le joueur Lumière déploie toute sa compagnie, sauf deux Unités, dans la zone L₀.

Une fois la phase de révélation des Unités terminée, le joueur Lumière place ses deux unités restantes dans deux des zones L₁ à L₃. La détermination de ces deux zones se fait au hasard des dés. Les deux unités ne peuvent cependant pas se trouver dans une

même zone. Le Commandeur de l'armée de la Lumière ne peut pas faire partie de ces deux unités. Si des éclaireurs font partie de ces Unités, ils perdent leur compétence.

DÉPLOIEMENT TÉNÈBRES.

Le joueur Ténèbres doit déployer la moitié de ses unités dans la zone TEN₁, l'autre moitié dans la zone TEN₂.

OBJECTIFS.

OBJECTIFS LUMIÈRE.

-Ramener les hommes: Les unités derrière les lignes ennemies doivent revenir au camp: 1 PV par tour par unité (même incomplète) présente dans la zone de déploiement L₀.

-Construire un fortin. Pour assurer la retraite des troupes, l'armée Lumière doit construire un fortin (voir règles de construction) dans la zone verte encadrant la zone de déploiement L₀ à plus de 20 cm des bords. Le fortin est constitué de 2 blocs juxtaposés de 3 cm de large sur 10 de long. Chaque bloc a les caractéristiques suivantes : RES / 5, PS / 4, Immunité tirs (hors artillerie) / magie / miracles: 1 PV par tour par bloc construit.

OBJECTIFS TÉNÈBRES.

-Éliminer le messenger détenteur du document secret et s'en emparer: 2 PV par tour tant que le joueur Ténèbres est en possession du document. Une fois le détenteur du message éliminé, le message reste à terre. N'importe quelle unité peut alors s'en emparer. Si l'unité qui possède le message est en déroute le détenteur conserve son message. Il ne le laissera au sol que si son unité doit quitter le champ de bataille. A ce moment le message est posé au bord du terrain. Le joueur Lumière doit désigner secrètement le détenteur du message

-Occuper (voir règles de contrôle) la zone TEN₁: 1 PV par tour.

ELIXIRS.

Les joueurs gagnent 1 PE par tour par zone TEN₁, TEN₂, L₀, L₁, L₂ ou L₃ contrôlée.

VICTOIRE.

VICTOIRE LUMIÈRE.

Les documents sont entre de bonnes mains. Les Barons de la Lumière vont pouvoir coordonner leurs défenses et venir à bout de l'invasion des Hordes des Ténèbres.

VICTOIRE TÉNÈBRE.

Ce coup porté à l'Alliance de la Lumière risque d'être fatal. Les Barons, orgueilleux vont devoir réagir vite et revoir tous leurs plans. Les postes les moins bien défendus, localisés sur les plans « secrets » risquent de payer le prix fort cette cuisante défaite.