

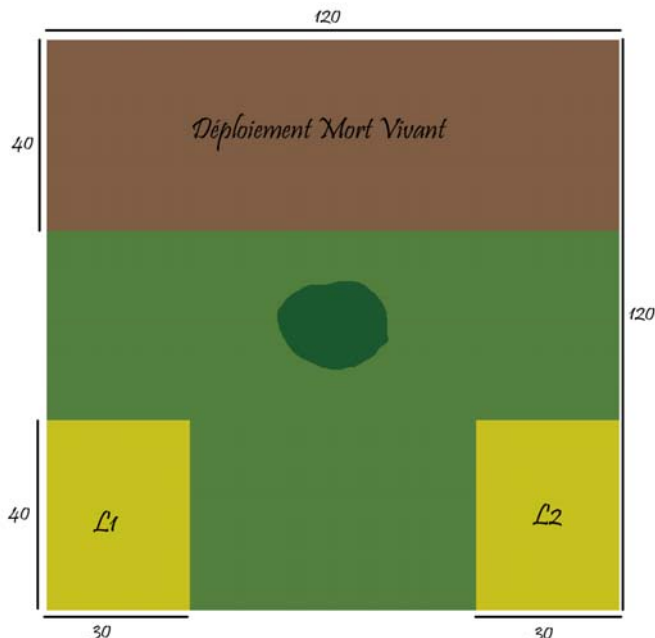
LA MARCHÉ MACABRE

FORMAT.

4000 PA / 6 tours.

TERRAIN.

Le terrain dispose d'un décor central.



DÉPLOIEMENT.

DÉPLOIEMENT LUMIÈRE.

Le joueur Lumière se déploie dans les zones L₁ et L₂. Une zone doit contenir au minimum 2 Unités.

DÉPLOIEMENT TÉNÈBRES.

Le joueur Ténèbres se déploie dans la zone sombre au nord du terrain.

OBJECTIFS.

OBJECTIFS LUMIÈRE.

Objectif 1 (4 PV): Construire un fortin (*voir règles de constructions*) en juxtaposant 3 blocs de 3 cm de large sur 10 cm de long. Les blocs ont les caractéristiques suivantes : Taille 3, immunité tirs (hors artillerie) / miracles / magie, RES / 4, PS / 5.

Les blocs du fortin doivent se situer à une distance minimum de 30cm à compter du bord du terrain Sud, (demi terrain de l'armée de la Lumière). La distance maximale entre deux blocs est de 30 cm

Objectif 2 (2 PV) : Capturer (*voir règles de capture*) un Incarné adverse. Cet Incarné est tiré au sort par le joueur Lumière à l'insu du joueur Ténèbres parmi les incarnés de rang inférieur ou égal à 2.

OBJECTIFS TÉNÈBRES.

Objectif 1 (4 PV): Le joueur Ténèbres doit réaliser deux missions parmi 4 tirées au sort. 1 D6 est lancé. Il doit par ailleurs tirer au sort, à l'insu du joueur Lumière, une unité de l'armée de la Lumière en dehors de celle qui contient le commandeur.

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1 : missions b et d. | 4 : missions c et d. |
| 2 : missions a et c. | 5 : missions a et d. |
| 3 : missions b et a. | 6 : missions b et c. |

Mission a : Capturer (*voir règles de capture*) un Incarné adverse qui n'appartient pas à l'unité tirée au sort.

Mission b : Construire un Pilier de Mana sur la ligne médiane et à plus de 10 cm des bords Est et Ouest. Le pilier de mana a les caractéristiques suivantes : Grande taille, PS / 6, RES / 6, immunité / tir (hors artillerie) / magie / miracles.

Mission c : Contrôler (*voir règles de contrôle*) la zone de déploiement L₁ ou L₂.

Mission d : Anéantir 75% (en terme de combattants) ou plus de l'unité tirée au sort (les personnages / guerrier mage / moine guerrier / magicien / fidèles ne rentrent pas en compte dans le calcul).

Le joueur Ténèbres peut remplir les missions qui ne lui ont pas été assignées, mais ces dernières ne comptent pas pour la victoire.

Objectif 2 (2 PV) : Contrôler une bande de 20cm centrée sur l'axe qui sépare les deux camps.

ELIXIRS.

Découper la bande centrale neutre de 40 cm de large centrée sur la ligne médiane en 3 parties égales. Les joueurs gagnent 1 PE par zone contrôlée par tour de jeu.

REMARQUE.

Pour ce scénario, les points de victoire ne sont pas attribués en cours de partie mais unique au terme des 6 tours. Si les deux joueurs remportent leur objectifs, les points de victoires sont partagés. Exemple: si les deux joueurs remporte leur objectifs principal, ils gagnent chacun 2 PV.

VICTOIRE LUMIÈRE.

Le courage et la bravoure légendaire des hommes de la Lumière ont su triompher des méandres des Ténèbres.

VICTOIRE TÉNÈBRE.

Kallienne est proche. La suite n'est plus qu'une question de temps.