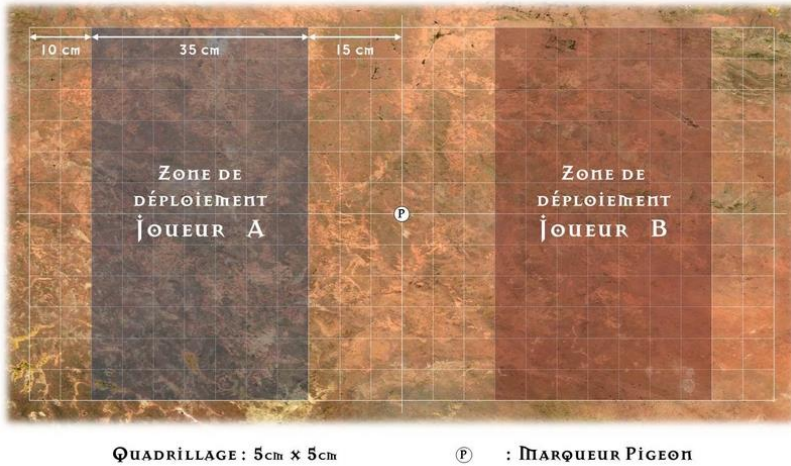


Le pigeon d'Aarklash.

Des rumeurs se répandent sur un pigeon messenger blessé et portant d'importantes informations Les deux forces en présence ont localisé le pigeon mais aucune ne connaît le contenu du message Aux vainqueurs les honneurs



Situation.

Élément mobile : Un marqueur pigeon est placé au centre de la table.

Règles spéciales :

Le pigeon suit les règles de prise (« Prise/1 »)

Le porteur du pigeon subit un malus de -1 à ses tests d'INI, ATT, DEF et TIR.

Si le pigeon est lâché ou si le porteur est tué, l'oiseau fuit immédiatement de 4d6cm dans une direction aléatoire, en survolant tout les obstacles (décors ou figurines) sur son chemin. Si le mouvement fait sortir le pigeon de la table, il s'arrête au bord de celle-ci. Si - pour n'importe quelle raison - le pigeon ne peut atterrir sur la position désignée (terrain infranchissable, figurine), reculez le vers sa position initiale jusqu'à ce qu'il puisse atterrir.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit capturer le pigeon, le garder aussi longtemps que possible & passer au travers des lignes adverses.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le joueur qui porte le pigeon à la fin de la partie.

1 PV pour le joueur qui a porté le pigeon pendant le plus grand nombre de phases d'entretien.

1 PV si le combattant qui porte le pigeon est dans la zone de déploiement adverse à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

50PA pour chaque combattant ennemi tué alors qu'il portait le pigeon.