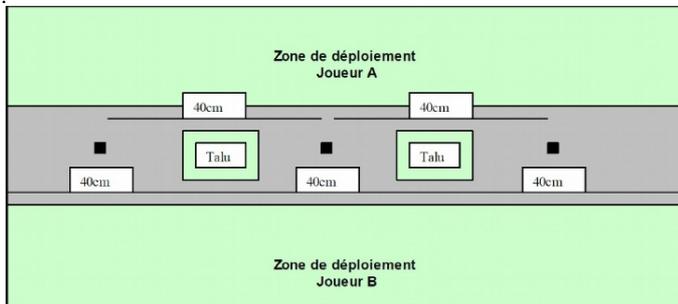


Les trésors du marais.

Les armées ont malgré tout tant besoin de ressources qui sont parfois difficilement accessibles. Et il arrive que des armées se retrouvent à se battre dans des conditions difficiles pour subvenir à leurs besoins.



Déploiement.

Les éclaireurs ne peuvent pas se déployer dans la zone marécageuse, mais peuvent se déployer sur les talus.

Éléments de décors :

2 talus sont placés sur la ligne médiane et sont représentés par deux cartes Confrontation.
4 autres éléments de décors sont placés en dehors de la zone inondée et des talus.

Règles spéciales :

Le marais :

Une zone marécageuse de 20cm de large traverse le terrain et est considérée comme du terrain difficile.

Les trésors :

Un trésor est placé au centre du terrain.

Les deux autres trésors sont placés sur la ligne médiane à 40cm du trésor central.

Pour s'emparer d'un trésor, une figurine doit être seule au contact lors de son activation. Elle ne peut que marcher lorsqu'elle est en possession d'un trésor.

Une figurine ne peut porter qu'un seul trésor.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour être en possession d'un trésor à la fin de la partie.

Bonus (100 max).

30 PA pour s'être emparé d'une caisse.