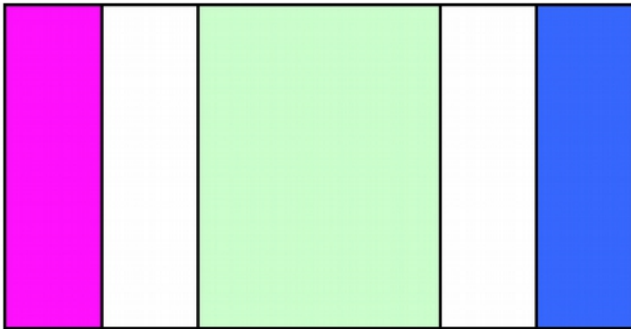


Raid sur les catacombes.



Situation.

Décors de scénario :

8 entrées sont placées sur la table à 20cm ou moins de la ligne médiane. Chacune est représentée par un socle de créature . Elles sont considérées comme ayant 5cm de haut (grande taille) et sont infranchissables.

2 d'entre elles doivent être marquées comme de « vraies entrées ».

Règles spéciales :

Durant la phase d'entretien, un combattant avec une entrée peuvent l'identifier. Le joueur n'est pas obligé de révéler à son adversaire le résultat de cette identification.

Lorsqu'un combattant entre dans les catacombes, il révèle de facto l'entrée au joueur adverse.

Durant la phase d'entretien, un combattant au contact avec une « vraie » entrée peut alors entrer dans les catacombes (il est alors retiré du jeu mais n'est pas considéré comme perte) s'il remplit les conditions suivantes :

- il n'est pas engagé au combat.
- il n'est pas en déroute.
- l'entrée a été identifiée depuis le joueur depuis le tour précédent (ou antérieurement).
- aucun autre combattant ami n'est déjà passé par cette entrée pendant ce tour.

Déploiement.

20cm ou moins du petit bord de table.

Objectif :

Le joueur doit localiser les entrées des catacombes et y faire passer son armée.

Conditions de victoire (3 PV)

1 PV pour le joueur qui fait rentrer le plus de figurines (en puissance) dans les catacombes.

1 PV pour le joueur qui fait rentrer le plus de figurines (en PA) dans les catacombes.

1 PV pour le joueur qui fait entrer son Commandeur dans les catacombes. Ce PV n'est pas marqué si les deux joueurs font entrer leur Commandeur.

Bonus (max=100)

50 PA si le commandeur adverse est mort.

50 PA pour le joueur qui localise une « vraie » entrée.