

Brûlez-les tous !

Rares sont les bonnes terres. Quand deux peuples se retrouvent à coloniser la même région, il ne faut pas longtemps avant que les étincelles éparées ne se muent en un mortel brasier.

I. Situation.

Décors de scénario :

Une tour est placée au centre de la table, elle est représentée par une carte de Confrontation & est considérée comme ayant 10cm de haut (très grande taille). La tour est infranchissable.

2 maisons sont placées dans 2 coins opposés de la table (10cm du grand bord & 20cm du petit bord). Elles sont représentées par une carte de Confrontation (chacune) & sont considérées comme ayant 5cm de haut (grande taille). Elles sont infranchissables.

Décors : 4 à 8

Éléments mobiles :

Un marqueur 'Torche' pour chaque joueur. Quelques compteurs sont nécessaires.

II. Règles spéciales.

Avant le déploiement, chaque joueur choisit un combattant pour porter le marqueur 'Torche' (« Prise/1 ») & le note sur sa feuille de ronde. Ce porteur n'est pas révélé au début de la partie mais dans les situations suivantes :

- S'il meurt, s'il est retiré du jeu ou s'il passe en déroute.
- S'il met le feu à la maison ennemie.
- Lors de la phase d'Entretien du second tour.

Il est impossible de ramasser le marqueur 'Torche' ennemi.

Quand le porteur du marqueur 'Torche' termine un mouvement (normal ou de poursuite) au contact de la maison ennemie, il peut l'incendier (mettre un compteur 'Feu' sur la maison) L'incendie est ensuite géré à l'aide des règles de Compteurs, avec l'exception suivante : s'il y a au minimum 1 compteur 'Feu' sur une maison, ajouter un compteur avant de comptabiliser les Puissances.

Si tous les compteurs sont retirés, alors la maison n'est plus considérée comme étant incendiée (mais elle peut l'être à nouveau si on y remet le feu à l'aide du marqueur 'Torche').

Les maisons brûlent sans jamais s'effondrer.

III. Déploiement.

10cm ou moins du grand bord de table.

IV. Objectif.

Le joueur doit brûler la maison ennemie, protéger la sienne & tenter de contrôler la tour.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1 PV pour le joueur qui contrôle la tour (zone de 10cm autour du centre de la tour).
- 1 PV si la maison ennemie a au moins 1 compteur 'Feu' à la fin de la partie.
- 1 PV si votre propre maison n'a pas de compteur 'Feu' à la fin de la partie. Personne ne remporte ce PV si aucune maison n'a de compteur 'Feu' à la fin de la partie.

VI. Bonus (max = 100).

- 25PA si un combattant ami porte le marqueur 'Torche' à la fin de la partie.
- 25PA si aucun combattant ennemi ne porte le marqueur 'Torche' à la fin de la partie.
- 10PA lors de chaque phase d'Entretien où la maison ennemie a au moins 1 compteur 'Feu'.

