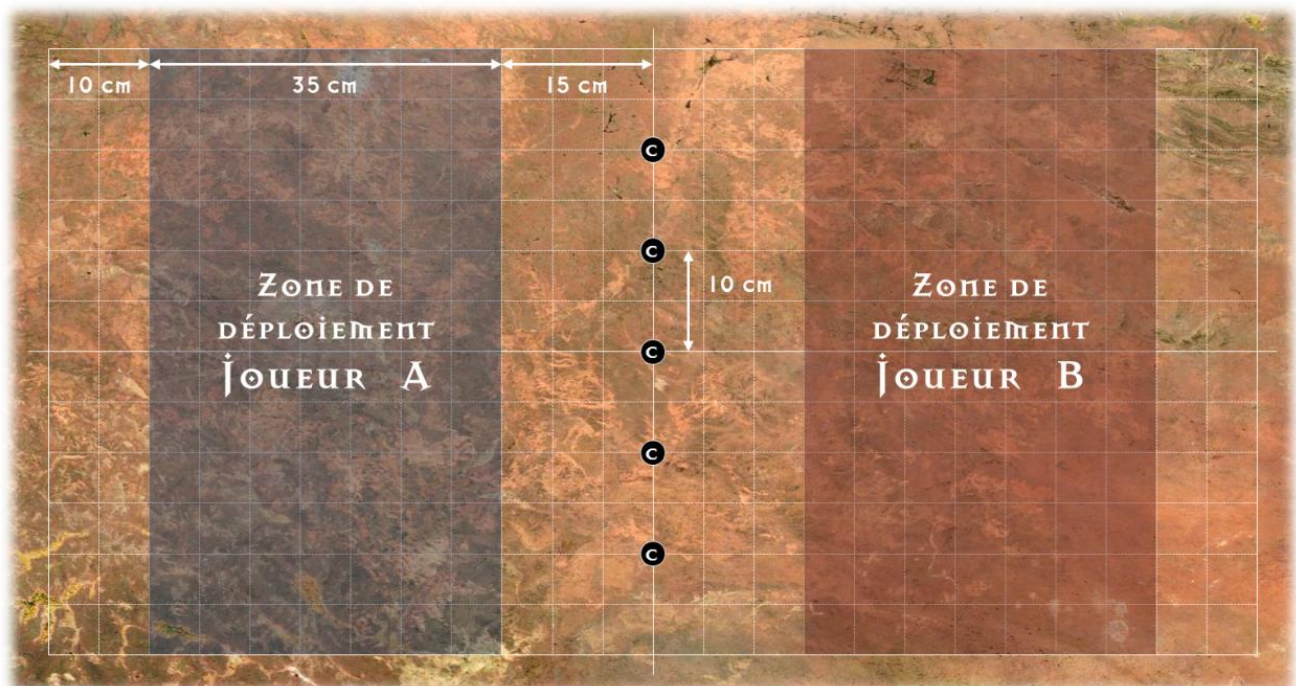


## Divine comédie.

*Les dieux communiquent de façon étrange & les visions qu'ils envoient sont parfois... difficiles à interpréter. Deux armées pensent avoir reçu l'ordre divin d'honorer les dieux en érigeant une statue sur un lieu sacré. Probablement...*



QUADRILLAGE : 5 cm x 5 cm

Ⓢ : MARQUEUR CONSTRUCTION

### I. Situation.

#### Décor de scénario :

2 sites de construction sont représentés par des socles de créatures (3,75 x 3,75cm). Leur hauteur dépend du nombre de marqueurs construction qui sont posés dessus :

- 0 à 3 : Hauteur de 2cm (petite taille).
- 4 à 6 : Hauteur de 4cm (taille moyenne).
- 7 à 11 : Hauteur de 6cm (grande taille).

Ces sites sont infranchissables et sont placés dans la zone de déploiement de chaque joueur au début de la phase de déploiement.

**Décor** : 6 à 8

#### Éléments mobiles :

11 marqueurs 'Construction' sont nécessaires. 5 d'entre eux sont placés sur la ligne médiane à 10cm les uns des autres (le premier au centre de la table). 3 autres sont placés sur chaque site de construction.

### II. Règles spéciales.

Les marqueurs 'Construction' suivent les règles de prise (« Prise/2 »).

Les combattants au contact de leur site de construction lors de la phase d'Entretien peuvent y déposer un marqueur 'Construction' (à condition d'en porter au moins un).

Les combattants au contact du site de construction ennemi lors de la phase d'Entretien peuvent y voler un marqueur 'Construction' (à condition de pouvoir en porter au moins un).

### III. Déploiement.

Ligne de bataille.

Juste après le jet de tactique de la phase d'Approche, les joueurs doivent placer les sites de construction, le joueur ayant remporté le jet de Tactique choisit quel joueur place son site en premier. Ces sites obéissent aux règles normales de placement des décors.

### IV. Objectif.

Le joueur doit construire la statue la plus haute possible pour honorer son dieu.

### V. Conditions de victoires (3 PV).

1 PV pour chaque groupe complet de 3 marqueurs 'Construction' posés sur son propre site de construction à la fin de la partie.

### VI. Bonus (max = 100).

- 50PA pour le premier joueur qui vole un marqueur 'Construction' sur le site de construction ennemi sans que son adversaire n'en fasse autant lors du même tour de jeu.
- 50PA pour le premier joueur qui dépose un marqueur 'Construction' sur son propre site de construction sans que son adversaire n'en fasse autant lors du même tour de jeu.

