

L'avant-poste.

Cette plaine est un emplacement stratégique capital. Il faut à tout prix y établir un avant poste. Il y a malheureusement un problème majeur : l'ennemi revendique lui aussi cet endroit.



QUADRILLAGE : 5 cm x 5 cm



: AVANT-POSTE

I. Situation.

Décors de scénario :

Des avant-postes sont représentés par des cartes confrontation et sont placés à 20 cm du bord de droite de leur propriétaire et à 35 cm du centre (dans la zone de leur propriétaire). Ils sont considérés comme ayant 15cm de haut (Très grande taille) et sont infranchissables.

Chaque avant-poste possède 10PS, RES=8 et les compétences « Immunité/Tir » et « Inaltérable ».

Décors : 6 à 8

Éléments mobiles :

Des marqueurs sont nécessaires.

II. Règles spéciales.

Chaque joueur doit constituer un groupe offensif de 25% à 50% de sa valeur. Le reste des combattants constitue le groupe défensif. Les combattants représentés par la même carte doivent être tous dans le même groupe.

Chaque combattant qui enlève au moins 1PS à l'avant-poste ennemi lors d'un combat récupère 1 marqueur 'Butin' (Prise/2) ; s'il ne peut pas le porter, le marqueur est posé au sol au plus proche du combattant.

III. Déploiement.

2 phases de Déploiement distinctes sont effectuées.

- La première ne concerne que les combattants des groupes défensifs des 2 joueurs.
Le jet d'Approche doit être effectué avec l'un des combattants du groupe défensif.
Ce déploiement se fait selon un déploiement bataille en ignorant une bande de 20 cm de large en fond de table.
Les éclaireurs de ce groupe ne peuvent se déployer que dans la moitié de table du joueur qui les contrôle.
- Une fois tous les combattants des groupes défensifs déployés, la seconde phase de Déploiement commence, elle ne concerne que les combattants des groupes offensifs des 2 joueurs.
Un nouveau jet d'Approche doit être effectué avec l'un des combattants du groupe offensif.
Ce déploiement se fait à 10cm ou moins du bord de table ennemi.

IV. Objectif.

Le joueur doit protéger et sécuriser son avant-poste tout en détruisant celui de l'adversaire.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1 PV pour le joueur dont les combattants portent le plus de marqueurs '*Butin*' à la fin de la partie.
- 1 PV pour le joueur qui a le plus de PS sur son avant poste en fin de partie.
Personne ne remporte ce PV si les 2 avant-postes ont autant de PS à la fin de la partie.
- 1 PV pour le joueur qui contrôle de la zone de déploiement du groupe offensif ennemi.
Personne ne remporte ce PV si les 2 joueurs contrôlent la zone de déploiement du groupe offensif ennemi à la fin de la partie.

VI. Bonus (max = 100).

- 10PA par combattant ennemi tué alors qu'il portait un marqueur '*Butin*'.
- 50PA pour avoir détruit l'avant-poste ennemi.
- 50PA si votre avant-poste est intact.