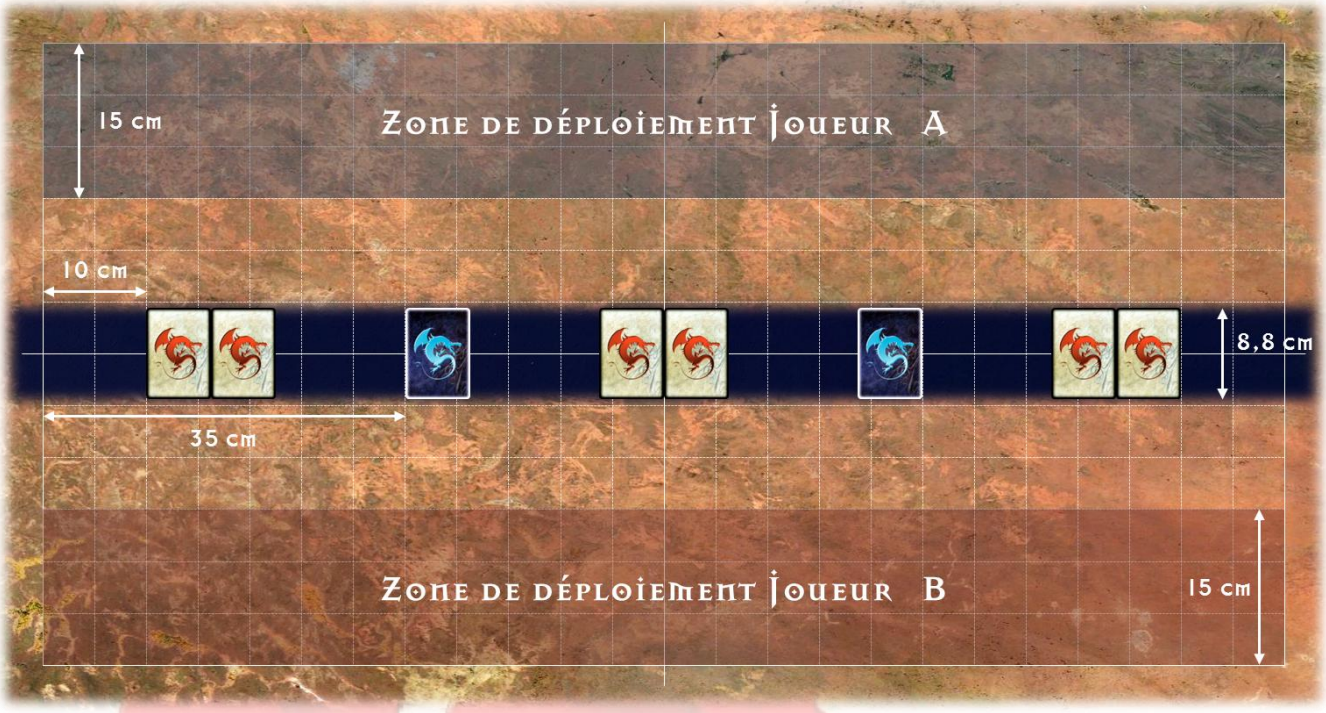
Les trois ponts.



Quadrillage : 5cm x 5cm : Ponts : Gués

Lorsque la bataille s'annonce, les points clés liés à la stratégie sont souvent l'objet d'escarmouches, si les collines sont de lieux d'importance capitale pour surplomber les champs de bataille, les rivières & les points de passages sur celles-ci sont vitaux pour ravitailler les lignes avancées.

I. Situation.

Décors de scénario :
Une rivière (8,8cm de large) est placée sur la ligne médiane. Elle est infranchissable.

3 ponts permettent de traverser la rivière. Ils sont représentés par une paire de carte Confrontation accolées (chacun). L'un d'eux est placé au centre de la table, les 2 autres à 10cm de chaque bord de table.

2 gués permettent de traverser la rivière. Ils sont représentés par une carte Confrontation (chacun) & considérés comme du terrain Encombré. Ils sont situés entre les ponts, au centre l'espace vacant.

Décors : 4 à 8

II. Règles spéciales.

-

III. Déploiement.

15cm ou moins du grand bord de table.
Les combattants dotés de la compétence « Éclaireur » ne peuvent pas se déployer sur les ponts mais n'ont pas d'autre restriction de déploiement.

IV. Objectif.

Le joueur doit s'emparer du plus grand nombre possible de ponts.

V. Conditions de victoires (3 PV).

1 PV pour chaque pont (zone) contrôlé.

VI. Bonus (max = 100).

50PA pour chaque gué (zone) contrôlé.