

Les dolmens.

Tous les ans, les dieux offrent la possibilité aux peuples d'Aarklash de récupérer un peu de Chouchen béni pour améliorer leurs fêtes rituelles. Les deux camps s'affronteront pour montrer leur ferveur, le vainqueur étant largement récompensé.



QUADRILLAGE : 5cm x 5cm

 : DOLMENS

I. Situation.

Décor de scénario :

Chaque joueur place un dolmen dans sa zone de déploiement, à 30cm des grands bords de table, du petit bord de table et de la ligne médiane. Ils sont représentés par une carte de Confrontation (chacun) & sont considérés comme ayant 15cm de haut (Très grande taille). Ils sont infranchissables.

Décor : 6 à 8

Éléments mobiles :

12 compteurs sont nécessaires.

II. Règles spéciales.

Durant la phase d'Entretien, un combattant en contact avec le dolmen de sa zone de déploiement peut prier, à condition qu'aucun combattant ennemi ne soit aussi en contact avec lui ou avec le dolmen. Si au moins un combattant prie, le joueur peut ajouter un unique compteur 'Chouchen' sur le dolmen.

III. Déploiement.

Ligne de bataille.

IV. Objectif.

Le but est de montrer aux dieux sa faveur en priant dans son dolmen tout en empêchant son adversaire de même.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1 PV pour le joueur qui possède le plus de compteurs 'Chouchen' sur son dolmen à la fin de la partie.
- 1 PV pour chaque dolmen contrôlé (contact) à la fin de la partie.

VI. Bonus (max = 100).

- 50PA pour avoir tué le Commandeur ennemi.
- 20PA lors de chaque phase d'Entretien pour le joueur qui contrôle les 2 dolmens (contact).

