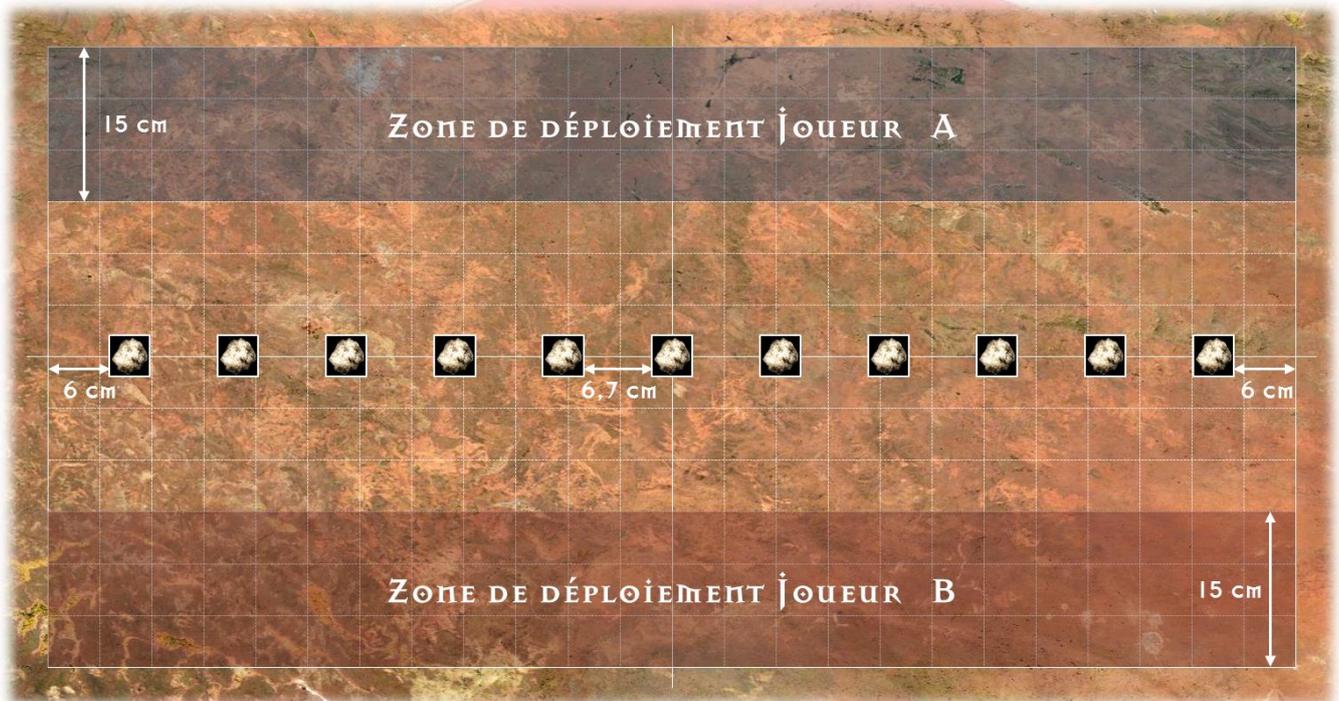


Escarmouches frontalières.

Suite aux combats continuels dans tout Aarklash, les frontières des différents royaumes changent chaque jour. Ces changements peuvent parfois avoir des conséquences graves, c'est pourquoi des compagnies de tailles variées sont dispersées pour contrôler les emplacements stratégiques aux alentours de ces frontières. De nombreuses frontières sont définies par des obstacles naturels comme des montagnes, des rivières ou même des forêts. Mais parfois ces obstacles naturels ne sont pas présents, le fracas des armes peut alors être entendu quotidiennement.



QUADRILLAGE : 5cm x 5cm

 : PIERRES FRONTALIÈRES

I. Situation.

Décors de scénario :

7 pierres frontalières (plus 2 pour chaque tranche, même incomplète, de 200PA) sont représentées par des socles de créature (3,75 x 3,75cm) & sont considérées comme ayant 5cm de haut (grande taille). Elles sont Inaltérables et Indestructibles. Ces pierres sont placées sur la ligne médiane, avec la même distance entre 2 pierres consécutives.

4 de ces pierres seront enlevées à l'issue du déploiement.

Note : Aucune pierre ne peut être placée à moins de 6cm d'un bord de table. Cela peut amener les pierres à être espacées de moins de 6cm les unes des autres.

II. Règles spéciales.

Lors de la phase d'Entretien, chaque pierre peut être bougée de 5cm vers la zone de déploiement ennemie par le joueur qui la pousse. Pour pousser une pierre, les conditions suivantes doivent être remplies :

- Les combattants doivent être en contact socle à socle avec la pierre qu'ils veulent pousser, au palier 0.
- Au moins un de ces combattants doit être libre de tout contact avec tout combattant ennemi. De plus ce combattant ne doit être soumis à aucun effet de jeu lui interdisant de bouger.
- Il ne doit y avoir aucun combattant ennemi en contact avec la pierre.

Cas particulier : *Les combattants invoqués ne peuvent pousser une pierre que s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.*

Quand ces conditions sont remplies, une pierre peut être bougée de 5cm vers le bord de table ennemi. S'il n'y a pas d'obstacle, elle doit être bougée d'exactly 5cm, ni plus ni moins. Si un obstacle (une figurine, un effet mystique, un décor, etc..) empêche la pierre d'achever son mouvement, alors celle-ci doit s'arrêter au contact de l'obstacle.

Si une pierre est bougée, le combattant qui la pousse est bougé également. Il conserve la même position par rapport à la pierre, y compris son orientation. Si plus d'un combattant pousse la pierre, le joueur qui la contrôle choisit s'il bouge un seul ou plusieurs de ces combattants avec la pierre.

Note : *La pierre bouge de 5cm quel que soit le nombre de combattants qui la pousse. Seuls les combattants qui remplissent les conditions pour pousser la pierre sont susceptibles d'être bougés avec elle.*

Si le chemin d'un des combattants est bloqué par un obstacle, ce combattant doit être placé au contact complet avec le côté de la pierre qui est le plus près de la zone de déploiement amie. Si plus d'un combattant doit être bougé de la sorte, seulement un de ceux-ci est autorisé à le faire, les autres combattants ne peuvent pas bouger avec la pierre.

III. Déploiement.

15cm ou moins du grand bord de table.

A l'issue du déploiement, il faut retirer aléatoirement 4 pierres frontalières.

IV. Objectif.

Le joueur doit bouger autant de pierre que possible dans la moitié de terrain ennemie, bouger l'une d'entre elles le plus loin que possible & contrôler le terrain.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1 PV pour le joueur qui a le moins de pierres frontalières dans sa moitié de terrain.
- 1 PV si la pierre frontalière la plus éloignée de la ligne médiane est dans la moitié de terrain ennemie.
- 1 PV pour le joueur possédant le plus grand total de combattants (en Valeur) dans la moitié de terrain ennemie. Les combattants chevauchant la ligne centrale ne sont pas comptabilisés.

VI. Bonus (max = 100).

- 50PA si la pierre la plus à gauche est dans la moitié de terrain ennemie à la fin de la partie.
- 50PA si la pierre la plus à droite est dans la moitié de terrain ennemie à la fin de la partie.