

## Les trois ponts.

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.



QUADRILLAGE : 5cm x 5cm



: PONTS



: GUÉS

### 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.