

Raid sur les catacombes.

Une nouvelle cohorte cynwäll venait de se ranger au pied du temple en ruine. En contrebas, deux asadars s'écartèrent, laissant passer un elfe particulièrement inquiet.

- « Ouvrir cette porte est trop long, nous devons progresser bien plus vite vers les catacombes. » souffla Syd.

- « Ouvrir la porte sera le plus facile, éviter tous les pièges ensuite ne sera pas aisé. » lui rétorqua Mehöl.



QUADRILLAGE : 5cm x 5cm

I. Situation.

Décors de scénario :

8 portes sont placées sur la table à 20cm ou moins de la ligne médiane. Chacune est représentée par un socle de créature (3,75 x 3,75cm). Elles sont considérées comme ayant 5cm de haut (grande taille) & sont infranchissables.

2 d'entre elles doivent être marquées secrètement & aléatoirement comme étant les portes d'accès aux catacombes. Les autres sont des leurres.

II. Règles spéciales.

Durant la phase d'Entretien, un combattant en contact avec une porte peut l'identifier. Le joueur n'est pas obligé de révéler à son adversaire le résultat de cette identification.

Lorsqu'un combattant entre dans les catacombes, il révèle de facto la porte d'accès au joueur adverse.

Durant la phase d'Entretien, un combattant en contact avec une porte d'accès peut entrer dans les catacombes (il est alors retiré du jeu mais n'est pas compté comme perte) s'il remplit toutes les conditions suivantes :

- Il n'est pas engagé en combat.
- Il n'est pas en déroute.
- La porte d'accès a été identifiée par le joueur depuis le tour précédent (ou antérieurement).
- Aucun autre combattant ami n'est déjà passé par cette porte d'accès durant ce tour.

III. Déploiement.

20cm ou moins du petit bord de table.

IV. Objectif.

Le joueur doit localiser les portes d'accès des catacombes & y faire passer son armée.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1PV pour le joueur qui fait entrer son Commandeur dans les catacombes. Personne ne remporte ce PV si les 2 Commandeurs entent dans les catacombes.
- 1PV pour le joueur qui fait entrer le plus de figurines (en valeur) dans les catacombes.
- 1PV pour le joueur qui fait entrer le plus de figurines (en effectif) dans les catacombes.

VI. Bonus (max = 100).

- 20PA pour chaque porte d'accès que le joueur est le premier à localiser.
- 20PA pour chaque porte d'accès par laquelle le joueur est le premier à faire sortir un combattant (si 2 combattants ennemis utilisent cette porte d'accès lors du même premier tour, personne ne remporte ce bonus).
- 20PA si le Commandeur ennemi est mort, a fui hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie.

