

Brûlez les tous.

Rares sont les bonnes terres Quand deux peuples se retrouvent à coloniser la même région il ne faut pas longtemps avant les étincelles éparses ne se muent en un mortel brasier



Situation.

Décors de scénario :

Une tour est placée au centre de la table, elle est représentée par une carte de Confrontation & est considérée comme ayant 10cm de haut (très grande taille) La tour est infranchissable.

2 maisons sont placées dans 2 coins opposés de la table (10cm du grand bord & 20cm du petit bord) Elles sont représentées par une carte de Confrontation (chacune) & sont considérées comme ayant 5cm de haut (grande taille) Elles sont infranchissables.

Eléments mobiles :

Un marqueur feu pour chaque joueur Quelques compteurs sont nécessaires.

Règles spéciales :

Avant le déploiement, chaque joueur choisit un combattant pour porter la torche (« Prise/1 ») & le noter sur sa feuille de ronde Ce porteur n'est pas révélé au début de la partie mais dans les situations suivantes :

- s'il meurt ou s'il est retiré du jeu.
- s'il met le feu à la maison adverse.
- à la fin du second tour.

Il est impossible de ramasser la torche adverse.

Quand le porteur d'une torche termine un mouvement (normal ou de poursuite) au contact de la maison adverse, il peut l'incendier (mettre un compteur Feu sur la maison) L'incendie est ensuite géré à l'aide des règles de Compteurs, avec l'exception suivante : s'il y a au minimum 1 compteur Feu sur une maison, ajouter un compteur avant de comptabiliser les Puissances

Si tous les compteurs sont retirés, alors la maison n'est plus considérée comme étant incendiée (mais elle peut l'être à nouveau si on y remet le feu à l'aide de la torche)

Les maisons brûlent sans jamais s'effondrer.

Déploiement.

10cm ou moins du grand bord de table.

Objectif.

Le joueur doit brûler la maison adverse, protéger la sienne & tenter de contrôler la tour.

Conditions de victoire (3 PV).

- 1 PV pour le joueur qui contrôle la tour (zone de 10cm autour du centre de la tour)
- 1 PV si la maison adverse a au moins 1 compteur Feu à la fin de la partie
- 1 PV si votre propre maison n'a pas de compteur Feu à la fin de la partie Personne ne remporte ce PV si aucune maison n'a de compteur Feu à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

50PA pour porter sa propre torche à la fin de la partie.

50PA si la torche de votre adversaire est au sol à la fin de la partie.