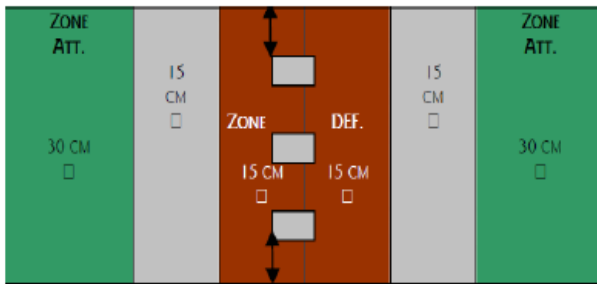


Les incendiaires.

Vaincre l'adversaire, c'est aussi l'affaiblir ; détruire ses ressources, ses vivres, son logis, et par là même son moral.



Déploiement :

Ligne de bataille. Chaque joueur se déploie à au maximum des deux bords de table.

Situation :

Trois cartes Confrontation doivent être disposées sur la ligne médiane dans le sens de la longueur, l'une au centre de la table et les deux autres à 10cm du bord de table.

Ces cartes représentent des habitations et sont considérées comme des éléments de décors.

Décors : 6.

Éléments mobiles :

- Deux marqueurs feu pour chaque joueur Quelques compteurs sont nécessaires.
- Chaque joueur attribue les deux marqueurs à des combattants de sa liste d'armée.
- Un combattant ne peut disposer qu'un seul marqueur « Feu ».
- Un premier marqueur Feu est révélé au moment où le porteur est déployé.
- Le second marqueur peut rester caché jusqu'au Tour 3 et est alors automatiquement révélé au début de ce tour.

Note : il convient de noter précisément quelles figurines en disposent sur la liste de ronde.

Cas particulier : les éclaireurs ne peuvent pas bénéficier de leur déplacement spécial s'ils sont en possession d'un marqueur « Feu ». Ils ne peuvent donc se déployer hors de leur zone de déploiement et ne sont pas invisibles.

Un porteur qui termine son déplacement (mouvement de poursuite inclus) au contact d'une habitation peut déposer immédiatement un marqueur « Feu ». La zone est alors considérée comme incendiée.

Il est possible lors d'un mouvement de poursuite de récupérer un marqueur « Feu » et d'incendier une maison si le socle du combattant peut être accolé à une maison.

Après avoir incendié une habitation, le porteur du marqueur « Feu » dispose toujours de ce dernier.

A la fin de chaque tour (y compris celui où le marqueur a été déposé), ajouter un nouveau pion « Feu », puis calculer la Puissance de chaque camp au contact de l'habitation incendiée.

Le joueur ayant la puissance la plus importante peut décider de choisir d'ajouter ou d'enlever un nombre de marqueurs équivalent à la différence entre sa Puissance et celle de son adversaire.

Si tous les marqueurs « Feu » sont enlevés d'une maison, l'incendie est éteint.

Cas particulier : Les figurines invoquées ne sont pas prises en compte dans le compte de l'effectif.

Les maisons ne disposant pas de PS, elles peuvent donc brûler sans s'effondrer.

Objectif :

Chaque joueur doit incendier les maisons tout en ayant plus de marqueurs « Feu » que son adversaire.

Conditions de victoire :

1 PV pour chaque maison incendiée tout en ayant plus de marqueurs « Feu » que son adversaire.

Bonus :

- 50 PA par marqueur « Feu » pris à son adversaire.