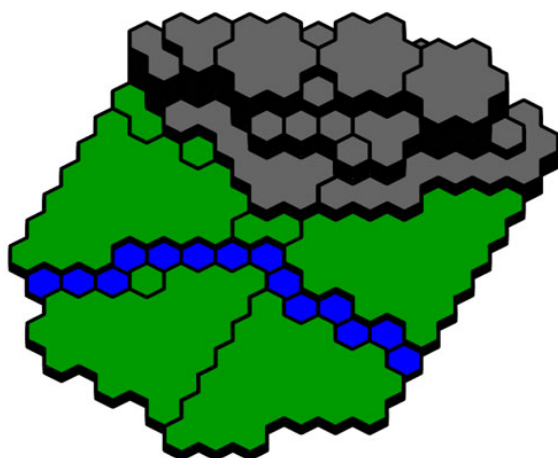




SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE

A1 : L'Avant-Poste Assiégé



JEU EXPERT ou DÉCOUVERTE : Assiégé

Sets Requis : 1 Master Set (2 joueurs)

Un avant-poste se trouve sous le siège d'une armée ennemie.

Sa position stratégique importante sur la route vers les sources de pouvoir, en fait un objectif prioritaire et le défenseur devra tenir jusqu'à l'arrivée des renforts.

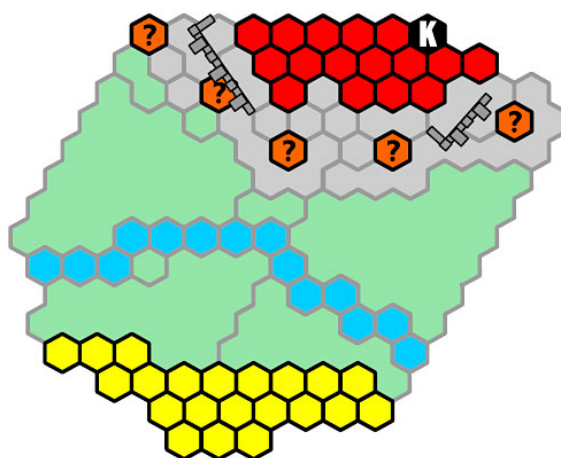
L'attaquant devra infiltrer l'avant-poste avant l'arrivée de ces renforts, tout en se déplaçant avec prudence, le terrain ayant été miné par le défenseur.

Objectif : Le joueur 1 doit infiltrer l'avant-poste assiégé, tandis que le joueur 2 doit tenir jusqu'à l'arrivée des renforts.

Mise en Place : Le joueur 2 placera les glyphes Astrid, Gerda, Mitonsoul et les 2 Brandar, à sa convenance, coté symbole visible, sur le champ de bataille. Il sera donc le seul à savoir où chacun se trouve.

Le joueur 1 (l'attaquant) recrute ou utilise une armée pré-établie à 400 points et la place sur la zone de départ jaune.

Le joueur 2 (le défenseur) recrute ou utilise une armée pré-établie à 250 points et la place sur la zone de départ rouge.



Règles Spéciales :

En raison des précautions qui doivent être prises en traversant le champ de mines, Toutes les figurines du joueur 1, voient leur capacité de mouvement réduite de 1.

Si l'unité aéroportée d'élite a été choisie pendant le recrutement, elle devra démarrer depuis la zone de départ désignée pour le joueur et ne pourra pas être parachutée.

Lorsqu'une figurine passe sur un Glyphe, celui-ci doit être retourné coté pouvoir visible.

S'il s'agit d'un des Glyphe de Brandar, une mine posée par le défenseur a été déclanchée. La figurine doit se défendre contre une attaque spéciale de 4 dés (le glyphe est ensuite écarté).

S'il s'agit d'un autre Glyphe, il est utilisé normalement.

Victoire : Si le joueur 1 possède une figurine dans la zone de départ du joueur 2, à la fin du 8ème round, il gagne.

Si le joueur 2 a réussi à préserver sa zone de départ de l'intrusion du joueur 1, à la fin du 8ème round, les renforts arrivent et il gagne.

Si un joueur détruit entièrement l'armée de son adversaire avant la fin du 8ème round, il gagne.

DECOMPTE DES ROUNDS

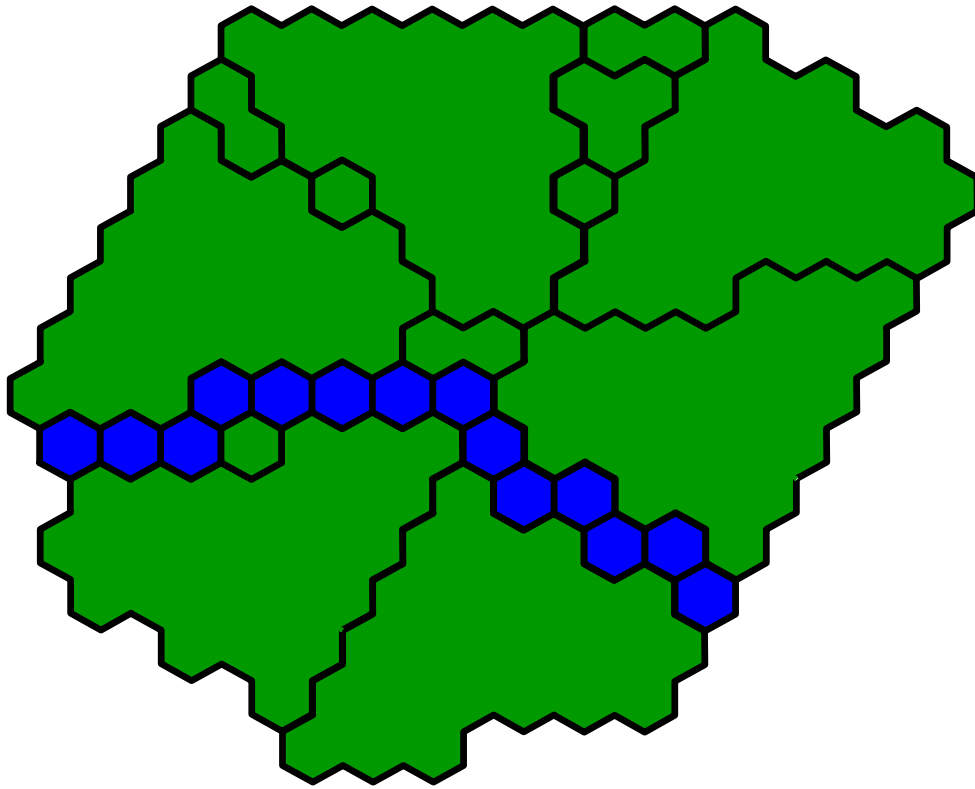


Version Originale (en anglais) : Strossner.

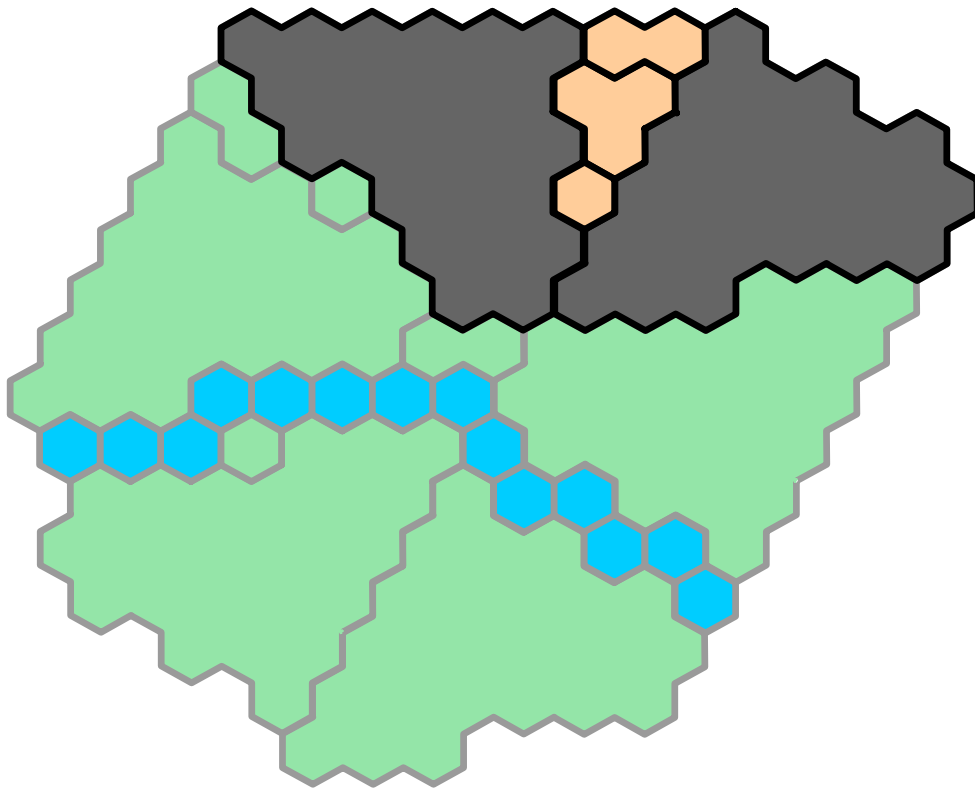
Traduction libre : Cyberfab – 2005 – www.cyberfab.fr.st



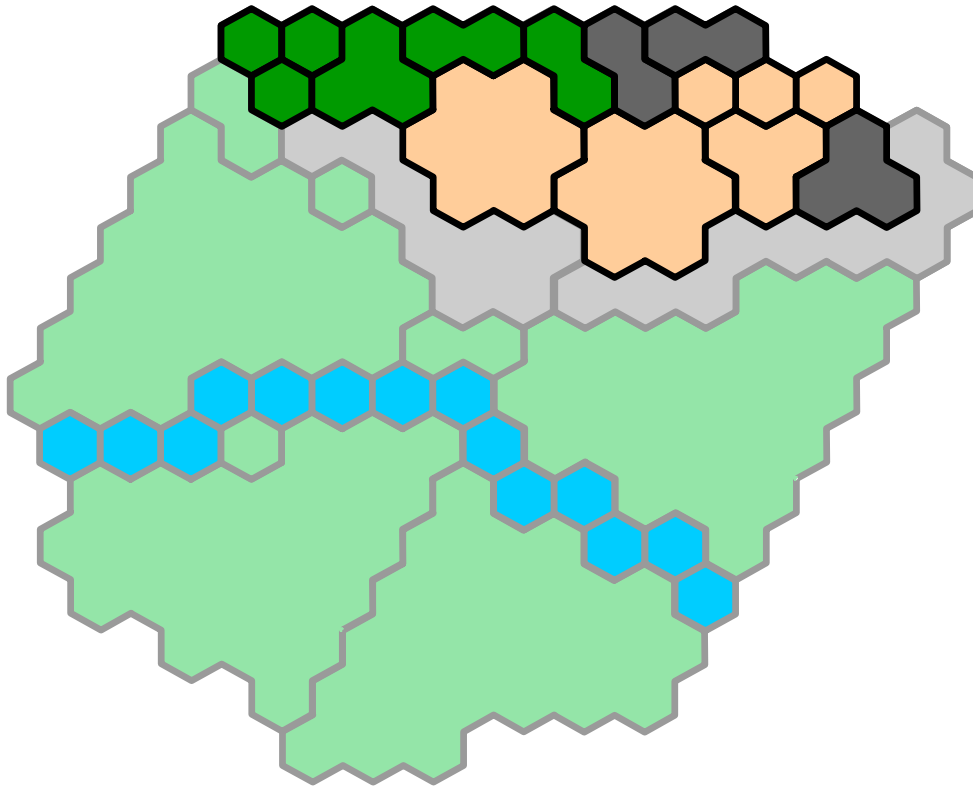
Level 1



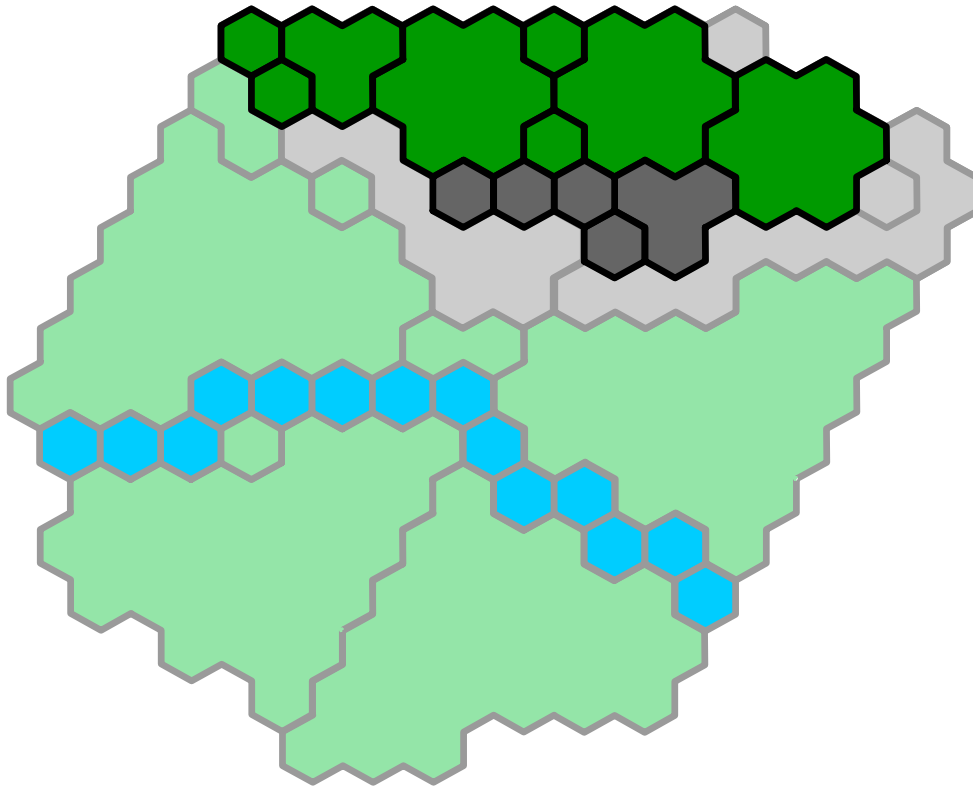
Level 2



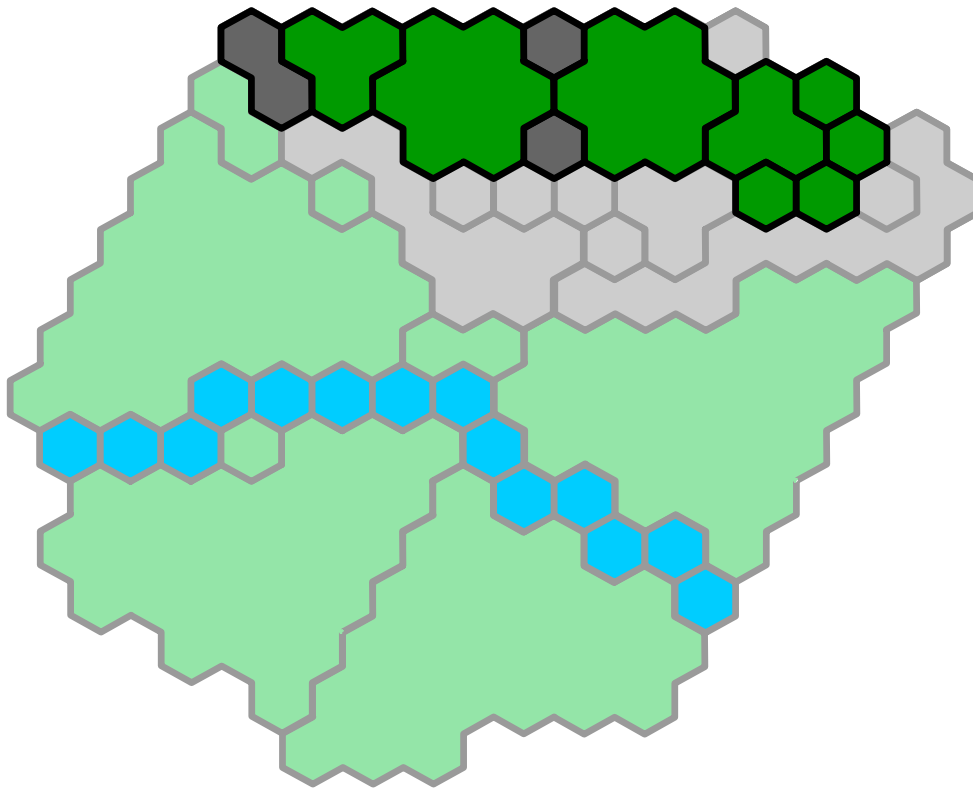
Level 3



Level 4



Level 5



Level 6

