

## La défense du village

Scénario proposé par STG en septembre 2004

### **Armées**

Les joueurs doivent apporter des figurines pour composer une armée de 2000 points. Aucune figurine ne doit avoir un coût dépassant 400 points.

### **Carte**

La carte utilisée est celle du village du Map Set I. Les trois huttes sont les objectifs. Si aucun des joueurs ne possède cette carte, le défenseur choisit une carte ainsi que trois hexagones qui deviendront les objectifs. Ces derniers doivent obligatoirement être à une distance de cinq hexagones les uns des autres.

### **Mise en place**

Rouler les dés pour décider qui attaque et qui défend comme dans une partie normale, le défenseur dispose ensuite 1000 points de figurines de son armée où il veut sur la carte (le reste de ses figurines ne seront pas utilisées au cours de la partie). L'attaquant divise ensuite les 2000 points de figurines de son armée en autant de groupe qu'il le désire. Aucun groupe ne doit excéder 400 points.

Au début du premier tour de l'attaquant, chaque côté de la carte doit être identifié par les chiffres 1 à 4. L'attaquant doit ensuite rouler un dé afin de déterminer si des renforts peuvent entrer en jeu ou non. Sur un lancer de 1 à 4, des renforts entrent sur la carte par le côté correspondant au roulé de dé. Sur un roulé de 5 ou 6, les renforts n'arrivent pas. À chacun de ses tours, l'attaquant doit faire ce roulé pour tous ses groupes de renfort.

Les figurines appartenant à un groupe de renfort doivent obligatoirement pénétrer sur la carte par le même hexagone qu'utilise la première figurine du groupe. L'hexagone d'entrée compte pour le premier point de déplacement des figurines.

Chacune des figurines d'un groupe de renfort doit avoir effectué son déplacement pour entrer sur la carte avant que l'attaquant ne fasse un autre roulé de dé pour voir si le groupe de renfort suivant entre en jeu.

### **Objectif**

La partie se joue à tour de rôle, sans jamais de roulé d'initiative, le défenseur ayant toujours droit à son dernier tour au complet. La partie se joue sur 10 tours ou pour une durée de 50 minutes. L'attaquant doit libérer complètement deux huttes des figurines du défenseur pour remporter la victoire. La partie ne se termine que si une des deux forces est complètement anéantie, si la limite de tours est atteinte ou si la durée allouée est écoulée.

### **Règles spéciales**

- Les règles de température sont en vigueur pour ce scénario.
- L'anneau ne peut être utilisé durant cette partie.
- L'attaquant joue toujours le premier et le défenseur termine le tour.
- La règle du 50% n'est pas en vigueur.
- Les figurines du défenseur étant à l'intérieur d'une hutte réussissent une touche superficielle avec un roulé de 3, 4, 5 ou 6 au lieu de seulement 4 à 6. Ce bonus ne s'applique pas si les figurines de l'attaquant sont également dans la hutte.

Bonne partie!