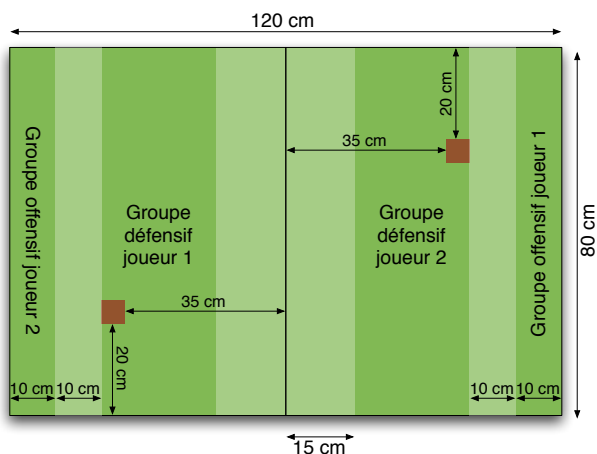


# L'AVANT-POSTE

*Cette plaine est un emplacement stratégique capital. Il faut à tout prix y établir un avant poste. Il y a malheureusement un problème majeur, l'ennemi revendique lui aussi cet endroit.*

## DEPLOIEMENT



Des avant-postes sont représentés par des socles de grande taille et sont placés à 20 cm du bord de droite de leur propriétaire et à 35 cm du centre (dans la zone de leur propriétaire).

Chaque joueur peut constituer un groupe offensif d'un nombre de points n'excédant pas les 150 PA (les personnages ne peuvent se joindre à ce groupe). Les reste des combattants constitue le groupe défensif.

Pour le groupe défensif, le déploiement se fait selon un déploiement bataille en ignorant une bande de 20 cm de large en fond de table. Les éclaireurs de ce groupe ne peuvent se déployer que dans la moitié de table du joueur qui les contrôle. Ne déployer que les groupes défensifs dans un premier temps. Le nombre de refus ne tient pas compte des groupes offensifs.

Quand ce premier déploiement est terminé, procédez à un deuxième déploiement pour les groupes offensifs à l'arrière de la zone adverse dans une bande de 10 cm de large. Recalculez les refus en ne considérant que ces groupes pour le déploiement. Vous pouvez utiliser la DIS de vos personnages pour ce déploiement.

## DUREE & DECORS

6 tours, 10 décors dont une bonne moitié de petits décors (arbres, haies, murets).

## FORMAT

2 joueurs, 400 PA.

## SITUATION ET OBJECTIFS

Il faut sauvegarder son avant poste tout en détruisant celui de l'adversaire. À la destruction de l'avant-poste ennemi, placez un marqueur sur une de vos figurine au contact. Il s'agit du butin récupéré dans l'avant-poste. Le but est de le conserver jusqu'à la fin de la partie.

**L'avant poste :** 10 Points de structure, 8 Points de RES, Inaltérable, Immunité/Tir.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, pour chaque joueur, chaque camp comptabilise les Points de victoire (PV) :

I PV pour avoir sauvegardé son avant-poste.

I PV pour avoir sauvegardé au moins 5 PS sur son avant-poste

I PV pour avoir détruit l'avant-poste adverse.

## PRIME

« Butin de guerre » : 50 points de GA pour avoir conservé le butin adverse jusqu'à la fin de la partie.

## NOTE

Considérez un 2/2 comme un 1/1.