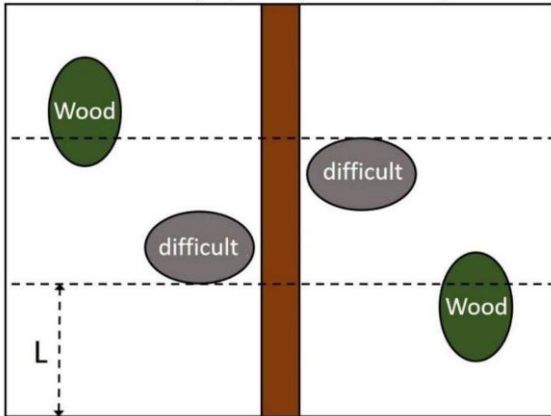


HEUREUSE RENCONTRE (les chariots)

DECOR



Le décor est prédéfini.

Les deux terrains « difficult » sont des collines escarpées, (haut, terrain accidenté, pas de couvert) de diamètre M

Les deux bois sont de diamètre M
la route coupe la table dans le sens de la largeur et mesure 10cm de large

DÉPLOIEMENT

Dans ce scénario, chaque joueur a **1 chariot** en plus de sa bande de 6 points.

Ne modifiez pas le décor avant votre partie, lancez simplement 1 dé.

Celui qui obtient le plus grand résultat (en cas d'égalité celui qui a la barbe la plus impressionnante) choisit son bord de la table et déploie également 1 unité de son côté de la table à maximum L de son bord de la table.

Son adversaire déploie ensuite 1 unité à maximum L du bord de la table opposé.

Ceci est répété jusqu'à ce que les deux joueurs aient déployé leur bande de bataille et leurs bagages.

Le joueur qui termine son déploiement en premier décide qui va être le premier joueur.

Avant le premier tour, le deuxième joueur lance 3 dés SAGA et les place sur son plateau de bataille.

Ce n'est pas une phase d'ordres.

DURÉE

7 tours.

RÈGLES DU SCÉNARIO

Le chariot

- Taille du socle : minimum 4 x 4 cm, maximum 5 x 10 cm. Le socle peut être rond ou ovale du moment qu'il s'insère dans un carré aux bonnes dimensions.
- Génère 1 dé SAGA (de la même manière qu'un héros)
- Peut être activé comme une unité de héros (il peut effectuer des activations de charge)
- Ne peut être activé que deux fois par tour pour une activation de mouvement.
- Armure 5 en mêlée et 6 contre le tir.
- Résistance (2)
- Génère 3 dés d'attaque mais ne peut pas serrer les rangs
- Il n'est affecté par aucune des capacités de SAGA par l'un ou l'autre des joueurs, sauf qu'il peut être activé comme un héros (ou par un seigneur de guerre avec la capacité « Nous sommes à vos ordres »).

Cependant, les unités qui l'attaquent peuvent utiliser les capacités SAGA sur elles-mêmes (c'est-à-dire affecter leurs propres dés d'attaque).

- Lorsqu'il est activé, il ne peut être déplacé que jusqu'à C, à moins qu'il ne soit entièrement déplacé le long de la route auquel cas il peut être déplacé jusqu'à M à chaque activation.
- Ne peut pas entrer dans ou traverser un terrain accidenté.
- Si le chariot change de direction, déplacez-le autour de son point central. Cela fait partie d'un mouvement ou d'une activation de charge et ne réduit pas sa distance de mouvement maximale.

POINTS DE VICTOIRE

Si un joueur déplace son chariot en contact avec le bord de table de l'adversaire (n'importe quelle partie du socle a dépassé le bord de la table), le joueur reçoit **2 points de victoire**.

Si l'un des joueurs tue le seigneur de guerre de l'adversaire, il obtient **1 point de victoire**.

Si l'un des joueurs tue le chariot de l'adversaire, il obtient **1 point de victoire**.

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie sinon c'est un match nul.