

TERRE SACREE

MISE EN PLACE

La partie est jouée sur une table de 120 cm sur 90 cm.

Installez une colline au centre de la table (celle-ci ne doit pas excéder L en longueur ou en largeur).

Chaque joueur choisit ensuite un élément de terrain (**en suivant les restrictions du scénario du livre de règles v2**) et le place entre L et 2 x L de n'importe quel grand bord de table (chaque joueur doit choisir un bord de table différent).

Cet élément de terrain doit être complètement déployé entre L et 2 x L du bord de table.

Aucun autre élément de terrain ne peut être installé dans ce scénario.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure 6 tours.

Les Seigneurs se tiennent sur une Terre Sacrée. Peu importe le coût, une démonstration de force aura lieu en ce jour et le vainqueur sera le Seigneur incontesté de cette terre aride. Terre sacrée

DÉPLOIEMENT

Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé sur un D6 (en cas d'égalité, le joueur avec les cheveux les plus longs ou la barbe la plus impressionnante) déploie une unité à moins de M de son bord de table.

Son adversaire déploie ensuite une unité à moins de M de son bord de table.

Les joueurs déploient, alternativement, une par une toutes leurs unités jusqu'à ce que les deux bandes soient complètement déployées.

Les unités hors-table ne pourront pas entrer en jeu depuis le bord de table de l'adversaire.

DEBUT DE PARTIE

Le joueur qui a terminé son déploiement en premier commence la partie. **Au premier tour du jeu, le premier joueur ne lance que 3 dés Saga.**

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin du tour de chaque joueur, l'adversaire compte le nombre de Pv (points de victoire) qu'il gagne lors de ce tour. Le nombre de Pv est calculé en fonction des figurines présentes dans l'un des trois éléments de terrain selon le barème de Points de Massacre ci-dessous (Les mercenaires marquent comme leur classe).

Les fractions ne sont pas prises en compte (de ce fait un seul Guerrier dans l'un des terrains ne rapporte aucun point). Notez que si par exemple vous avez un Guerrier dans l'un des trois terrains, et un autre dans l'un des deux autres, ils vous rapporteront un point de victoire. Ces deux Guerriers n'ont pas besoin d'appartenir à la même unité ou se trouver dans le même terrain.

Escalade: Le nombre maximum de points de victoire par terrain augmente d'un tour à l'autre. Au tour 1, chaque joueur ne pourra marquer qu'1 Pv par terrain, au tour 2, 2 Pv par terrain et ainsi de suite.

À la fin du 6ème tour, le joueur qui a remporté le plus de Pv est le vainqueur de la partie. En cas d'égalité, il s'agit d'un match nul.

Barème de points de massacre:

- Seigneur 4 points de victoire
- Gardes 1 point de victoire
- 2 guerriers 1 point de victoire
- 3 levées 1 point de victoire
- Unité légendaire 7 points de victoire
- Héros 2 points de victoire