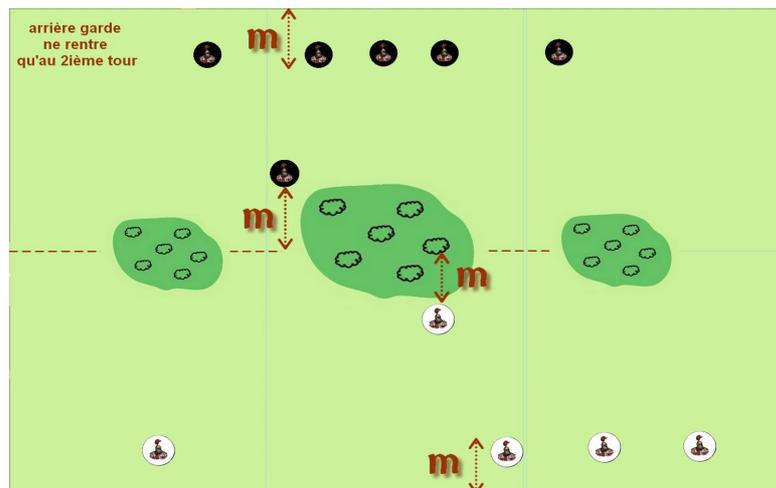


2

Le jour se lève

Deux bandes veulent traverser prudemment la plaine parsemée de forêts et de collines, pour surprendre à la faveur de la nuit leur rival ... Le jour n'est pas encore levé et les éclaireurs ne vont-ils pas apercevoir trop tard la bande adverse...



Mise en place

Terrain de 120 x 90 cm
Un élément de décor grand, haut et accidenté (bois...) est au centre du terrain. Deux autres petits, hauts et accidentés (bois...) sont placés de chaque côté à **M** du décor central. Le bord de table de chacun est la longueur.

Durée de la partie

La partie dure 6 tours.

Conditions de victoire

A la fin du 6ième tour, comptez les points de massacre. (réf. Livre de règles). Si un joueur obtient au moins 3 Pv de plus que son adversaire, il gagne la partie. Sinon la partie se solde par une égalité.

Déploiement

Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé sur un D6 désigne le premier joueur qui choisit son bord de table et commence par placer une de ses unités sur son terrain à **M** de la ligne médiane. Les unités choisies par le joueur sont déployées cachées (elles sont représentées par de petits jetons numérotés de 4 cm de diamètre représentant le centre de l'unité). Un des jetons sera un leurre. Son adversaire fait en suite de même. Le reste des unités est placée alternativement à moins de **M** de son bord de table. Une des unités, l'arrière garde, restera hors table et ne rentrera qu'à partir du troisième tour de son bord de table avec une activation quelle qu'elle soit (ce ne peut être ni le seigneur, ni le leurre). Le premier joueur jettera 3 dés Saga pour commencer.

Les unités cachées sont activées pour un déplacement à **M** avec n'importe quel dé Saga (la fatigue compte normalement) et sont révélées si elles utilisent une capacité Saga autre qu'un déplacement à **M** ou un repos (charge, manœuvre, capacités spéciales du seigneur...). Lors du premier et deuxième tour les unités sont révélées si elles se trouvent en ligne de vue à moins de **M** de l'adversaire pendant le mouvement ou la charge (à moins de **L** dès le 3ième tour). Dès le 4ième tour les unités sont révélées lorsqu'elles ont une ligne de vue entre elles.