

# LES ZONES MAUDITES.

Vous avez perdu vos farfadets !!! Dommage pour vous, vous allez devoir faire le boulot à leur place... Hors certaines régions d'Aarklsah regorgent de gemmes surpuissantes. Mais ces régions sont évitées car de la magie puissante dissuade toute intrusion !

## Préparation :

Zones maudites : une zone est positionnée au centre de la table, puis 1 zone de chaque côté, à 20 cms, sur la frontière séparant les 2 joueurs. Chaque zone fait environ 10 cms de diamètre.

**Décors :** Chaque joueur a le droit à 2 décors à placer selon les règles fédé.

## Déploiement :

Les joueurs déploient leurs figurines dans leur moitié de terrain (sauf éclaircur), en dehors des zones.

**Règles :** Les zones produisent les effets suivants :

- Zone centrale : A la fin de chaque tour, après le décompte des PV, toutes les figurines sur celle-ci subissent une blessure légère.
- Zones latérales : tous les jets de blessures affectant une figurine dans ces zones sont lus une ligne plus bas dans le tableau de blessure.

**Nb de tours de jeu :** 4

## Gains :

A la fin de chaque tour :

- 2 PV pour la possession de la zone centrale
- 1 PV pour la possession d'une autre zone.

ATTENTION, POUR POSSEDER UNE ZONE, IL FAUT ETRE LE SEUL A POSSEDER DES FIGURINES A L'INTERIEUR.

