

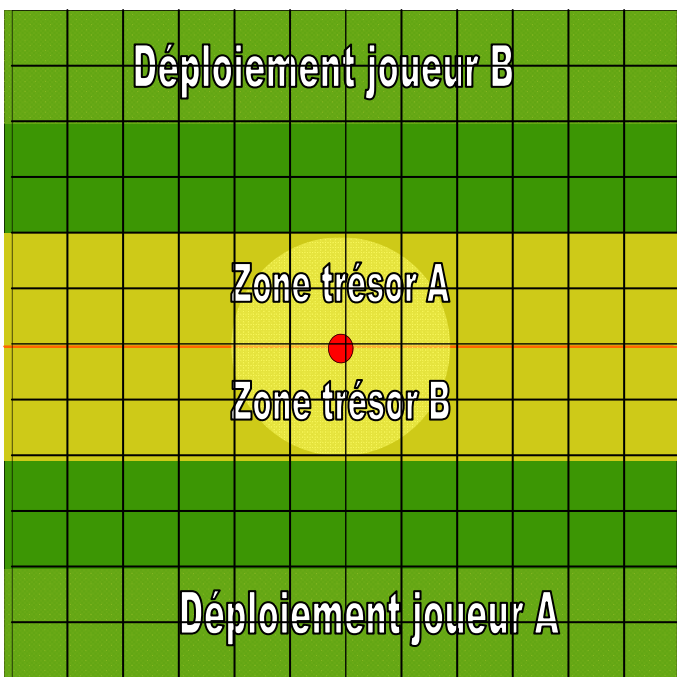
# LE MONSTRE

*Yls'Alh. Tel est le nom donné à la créature qui hante la plaine d'Orian. En ses ruines repose une abomination, témoin d'une bataille entre une horde de pillard gobelins et un convoi de Griffons qui convoyait une partie du butin de la campagne dans le désert face aux troupes de Dirz. Les Griffons, surpris pas l'embuscade gobelines périrent sous leurs javelots. Alors que les pillards ramassaient les caisses pleines d'or et gemmes, l'Abomination sortit de sa tanière et extermina toutes forme de vie, laissant les fabuleuses richesses disséminées ça et là.*

La plaine est son territoire et nul n'est autorisé à y pénétrer.

## FORMAT:

3000 à 4000 PA. 6 tours.  
Attaquant / Défenseur: NON



● Monstre

## LE TERRAIN:

Un Monstre est caché quelque part au centre du terrain. Du décor au centre doit couper en grande partie les lignes de vues vers les zones de déploiement (plusieurs murets entourant le monstre peuvent faire l'affaire). 6 trésors sont parsemés dans la zone centrale.

Chaque joueur place à tour de rôle 4 pions trésor dans sa « zone trésor » face cachés. Il y a deux caisses vides et deux caisses pleines. Les joueurs ne savent pas où sont les caisses vides et pleines.

## LE MONSTRE:

Le monstre est caché et il possède deux trésors. Il se trouve quelque part dans un cercle de 20 cm de rayon autour du centre.

Dès qu'un combattant pénètre dans sa zone, le monstre apparaît aléatoirement (voir règles d'apparition aléatoire) dans le cercle de 20 cm de diamètre et joue immédiatement après la fin de l'activation de l'unité qui a pé-

nétre le cercle. A ce moment le monstre tente de charger l'unité la plus proche de lui. Le monstre est réveillé. Par la suite, il jouera systématiquement en premier à chaque début de tour. De plus, le monstre a droit à un combat supplémentaire à la fin d'un tour, lorsque toutes les unités ont été activées, à condition qu'il se trouve en corps à corps. S'il est libre de tout adversaire en début d'un tour, il cherchera inlassablement à charger et détruire l'unité la plus proche de lui, même si cette dernière se trouve hors de portée.

Le monstre a les caractéristiques suivantes.

Rang 3, 2 points de vie.

MOU: 15

DEF: 5

RES: 10

PEUR: 7

Pas de tir

3D6 au corps à corps, ATT: 7, FOR: 13

Compétences: Immunité / Peur, insensible, Charge bestiale.

## LES TRÉSORS.

Une unité peut prendre 1 trésor sans subir de pénalité. Si elle prend un deuxième trésor, son mouvement est réduit de moitié. Au troisième trésor en sa possession, son mouvement devient nul.

Une unité ne peut pas prendre plus de trois trésors.

## OBJECTIFS:

**Objectif principal (4PV):** posséder 3 caisses pleines au terme des 6 tours de jeu.

**Objectif secondaire (2PV):** Contrôler la zone de déploiement adverse.

## POINTS D'ÉLIXIRS:

-3 PE pour avoir terrassé le monstre.

-2 PE par tour pour le contrôle du cercle central.

-1 PE par tour pour le contrôle d'un élément de décor compris dans la zone neutre (bande vert foncé). Les joueurs doivent définir un décor dans chaque bande neutre.

