

À LA PÊCHE AUX GEMMES GEMMES GEMMES...

Les gemmes foisonnent en cette saison. Tous à vos épées, et que le meilleur en récolte le plus. D'après une idée originale de TeoTep des Trolls de Brest.

FORMAT.

3000 à 4000 PA / 6 tours.
Attaquant / défenseur: non.

DÉCOR:

-Aire de jeu de 120 cm (largeur) par 120 cm (longueur).

Il est possible de mettre au maximum 1 décor dans chaque zone de déploiement.

Il faut par ailleurs:

-une **colonne** à gauche sur la ligne médiane à 10 cm du bord

-un **monstre** à droite sur la ligne médiane à 10 cm du bord.

-un petit **village et une forêt** au centre de la de la table dans la zone qui ne correspond à aucune zone de déploiement.

Les joueurs se déploient dans une bande de 30 cm sur 120 cm à compté de leur fond de terrain.

LES GEMMES.

Il y a plusieurs moyens de faire apparaître des gemmes sur le champ de bataille en plus de celles déjà présentes en début de partie. Une unité peut passer une gemme en terminant son mouvement au contact d'une unité alliée. Cette dernière ne peut plus se déplacer.

LE VILLAGE ET LA FORÊT.

Posez 6 gemmes dans la zone centrale (bande de 120 cm sur 30cm à plus de 15 cm des bords du terrain et à plus de 15 cm les unes des autres. À la fin d'un tour, dès qu'un des deux joueur contrôle un cercle de 5 cm de rayon centré sur une des gemmes (voir règles de contrôle) celle-ci est attribuée à une des unités (au choix du joueur qui le dirige) contenue même partiellement dans la zone. C'est l'unité qui détient la gemme. Si l'adversaire souhaite lui prendre la ou les gemmes, il faudra anéantir cette unité, ou la faire fuir. A ce moment, la ou les gemmes restent au sol et n'importe quelle unité peut les récupérer. elle doit pour cela finir son déplacement et se trouver au contact des gemme. Une unité peut disposer d'un nombre de gemme égale à sa puissance. En cas d'excès (par élimination d'un combattant par exemple) elle doit se débarrasser du surplus de gemme en les laissant au sol.

Les gemmes ne peuvent pas être téléportées.

LA COLONNE.

La destruction de la colonne génère 3 gemmes. La colonne a le caractéristiques suivantes: Grande taille. Immunité tir (hors artillerie) / magie / miracle. RES / 8. PS / 10. La colonne ne peut pas être déplacée.

LE MONSTRE.

Terrasser le monstre génère 3 gemmes. Le monstre possède les caractéristiques suivantes:

MOU:15

ATT / FOR: 6-9 (corps à corps)

DEF / RES: 7-11

TIR: pas de tir

PEUR: 5

taille 3. *Compétences:* Contre attaque. Tueur né. Furie guerrière.

Rang 3, 2 points de vie, 2 dés de combat.

-En début de partie le monstre dort et ne se déplace pas. Le monstre se réveille de plusieurs manière:

-Si au moins un combattant se trouve à 30 cm ou moins de lui.

-Si une action offensive a été tenté et réussi contre lui, même si elle n'a généré aucun dégât (tir, magie, miracle).

-Lorsque la colonne est détruite.

Une fois réveillé, le monstre se déplace et cherche à rentrer en combat avec le combattant le plus proche de lui (en cas de litige réglez la question aux dés) en se déplaçant du double de son mouvement. Le monstre se déplace en premier lors de chaque début de tour. A partir du moment où le monstre a quitté son point de départ, il cherchera inlassablement à se battre tout au long de la partie. Il continuera à se déplacer vers l'unité la plus proche de lui, même si cette dernière est hors de portée de charge ou hors de son champ de vision. Le monstre ne peut en aucune manière quitter le champ de bataille et se trouver en déroute.

OBJECTIFS.

1 PV par paire de gemmes en sa possession à chaque fin de tour.

ÉLIXIR:

1 PE par paire de gemme en sa possession.

RENFORTS:

Un joueur peut faire rentrer ses renforts par n'importe quel bord de sa moitié de terrain à partir du moment où sa compagnie possède au moins 4 gemmes. Le renfort est disposé dans une bande de 10 cm à partir du bord du terrain.