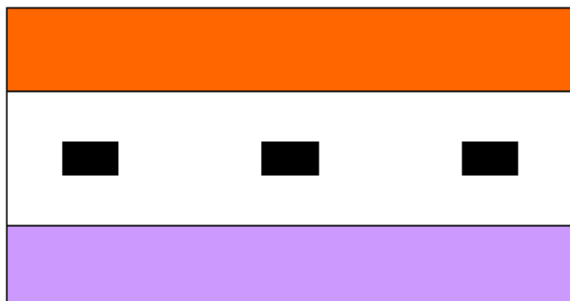


## Les farfadets.

*Ces petits lutins aux apparences fragiles sont devenus à l'âge du Rag'Narok d'une importance cruciale ... Quiconque pourra arriver à les faire parler pourra leur soutirer des informations sur les troupes ennemies extrêmement précises ô combien importantes ... En effet, leur réseau de galeries est encore plus développé que ceux des célèbres Mid-Nor. C'est d'ailleurs bien connu de tous les combattants d'Aarklash ... « Grosses récompenses pour ceux qui capturent les insaisissables farfadets. » !*



### Situation.

**Décors de scénario :** 3 tanières sont placées, la première au centre de la table et les deux autres sur la ligne médiane à 20cm de chaque petit bord de table. Elles sont représentées par une carte Confrontation chacune. Elles sont considérées comme ayant 2 cm de haut (petite taille) et sont infranchissables.

**Éléments mobiles :** 3 farfadets sont représentés par des jetons. Ils sont placés sur les tanières (un de chaque).

**Attention :** Les farfadets ne suivent pas les règles de prise !

### Règles spéciales :

**Tanières :** Lorsqu'un combattant termine un déplacement au contact d'une tanière et si un farfadet s'y trouve, ce dernier surgit de la tanière sur du 4+. Le pion farfadet est alors placé sur le combattant. Il n'y a qu'un seul farfadet par tanière.

**Farfadets :** Les farfadets ne peuvent en aucun cas être pris pour cible, par effet de jeu que ce soit.

A chaque fois qu'un combattant termine un mouvement de poursuite au contact d'un porteur de farfadet, celui-saute sur le nouvel arrivant sur du 4+ ( tester pour les combattants qui étaient au contact, sauf en cas réengagement / désengagement).

A chaque fois qu'un farfadet meurt au corps à corps, celui rejoint automatiquement le tueur.

Si un farfadet meurt autrement que par une attaque au corps à corps, celui-ci retourne automatiquement dans la tanière libre la plus proche.

Un porteur de farfadet gagne la compétence « Inaltérable » ainsi qu'une « arme sacrée ».

Un porteur de farfadet ne peut plus placer de dés en attaque, par quelque effet de jeu que ce soit. De plus, il ne peut pas tirer, lancer des sorts ou de miracles, ni utiliser de compétences actives.

Un porteur de farfadet subit les mêmes restrictions de mouvement qu'un combattant portant un marqueur.

### Déploiement :

15cm ou moins du grand bord de table.

### Objectif :

Le joueur doit capturer autant de farfadet possible.

### Conditions de victoire (3PV) :

1 PV par farfadet en sa possession.

### Bonus (max=100)

34 PV pour le joueur ayant fait sortir un farfadet de sa tanière la première fois.