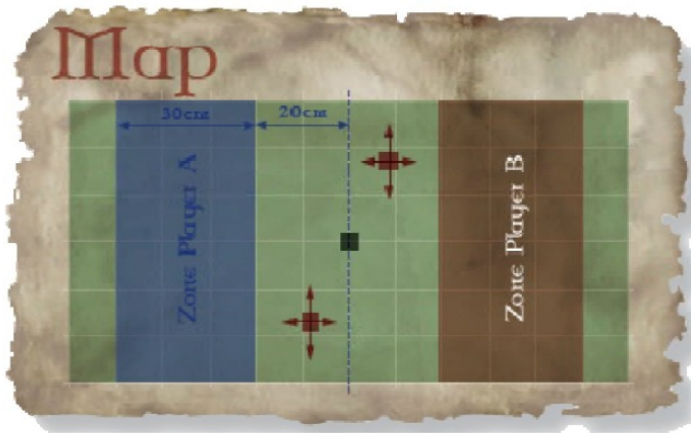


Razzia sur le bétail.

Il n'y a pas que des glorieuses batailles dans l'art de la guerre. Un vieil adage dit qu'une armée marche avec son estomac, mais il est fréquent que les fourrageurs déclenchent le combat entre deux armées.



Situation.

Éléments mobiles :

3 moutons sont représentés par des socles de créatures (3,75 x 3,75cm). Ils sont considérés comme ayant 2cm de haut (grande taille).
Le premier mouton est déployé sur la ligne médiane à 2d6cm d'un des grands bords de table.
Le second mouton est déployé sur la ligne médiane à 2d6cm de l'autre grand bord de table.
3 pions sont nécessaires pour identifier les bergers. Ils sont placés au départ sur chaque mouton.

Règles spéciales :

Les moutons ne sont affectés par aucun effet de jeu, à l'exception de ceux décrits ci-dessous.
Un mouton peut être libre (il a alors son pion berger sur lui) ou capturé (le pion de berger est sur un autre combattant). Un combattant portant un/plusieurs pions berger est considéré comme un Berger.

Les moutons sont trouillards :

Lorsqu'un combattant commence un mouvement à plus de 10cm d'un mouton libre & le termine à 10cm ou moins de celui-ci (& au palier 0), ce dernier s'enfuit immédiatement après le mouvement du combattant.
Le mouton effrayé est bougé dans la direction opposée à la position finale du combattant jusqu'à être à 12,5cm de lui.
Un mouton n'est pas limité dans le nombre de mouvements de fuites qu'il peut faire durant un tour.

Un combattant invoqué à 10cm ou moins d'un mouton libre le fait fuir de la même manière.

Si le mouvement de fuite amène un mouton au contact d'un des petits bords de la table, il s'arrête immédiatement mais ne quitte pas la table.

Si le mouvement de fuite amène un mouton au contact d'un des grands bords de la table, il quitte la table & réapparaît immédiatement au même endroit, mais sur le bord de table opposé (il s'agit en fait d'un autre mouton, l'escarmouche se déroulant au milieu d'un vaste troupeau).

J'aurais aimé être un berger (à chanter sur l'air bien connu) :

Lorsqu'un combattant commence un mouvement à 10cm ou moins d'un mouton libre & le termine au contact de celui-ci, il peut prendre le pion berger & devenir le Berger de ce mouton. Un combattant en déroute ne peut pas capturer de mouton.

Un mouton capturé ne fait jamais de mouvements de fuite.

Un Berger peut guider autant de moutons que sa Puissance.

Un Berger peut bouger au maximum de 10cm et tous ses assauts sont considérés comme des engagements.

Lorsqu'un Berger effectue un mouvement, tous les moutons qu'il guide doivent pouvoir être placés en contact socle à socle avec lui à la fin du mouvement, si ce n'est pas possible alors il faut reculer le berger jusqu'à ce que ça le soit.

En ce qui concerne le désengagement, un Berger est considéré comme étant au contact de tous les adversaires au contact du/des mouton(s) qu'il guide. De plus un Berger n'a le droit qu'aux désengagements en force & uniquement si son camp a une Puissance totale supérieure à celle de son adversaire au contact des moutons (les moutons ne sont inclus dans la Puissance d'aucun des 2 camps).

Un Berger peut libérer son mouton en suivant les règles de Marqueurs.

Un Berger en déroute perd automatiquement son pion berger. Lorsqu'un Berger perd/pose son pion, le mouton fait immédiatement un mouvement de fuite à l'opposé du pion & récupère son pion berger dès la fin de ce mouvement.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit contrôler le plus de moutons possible.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour chaque mouton contrôlé (contact) à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

34PA pour être le premier berger de chaque mouton.