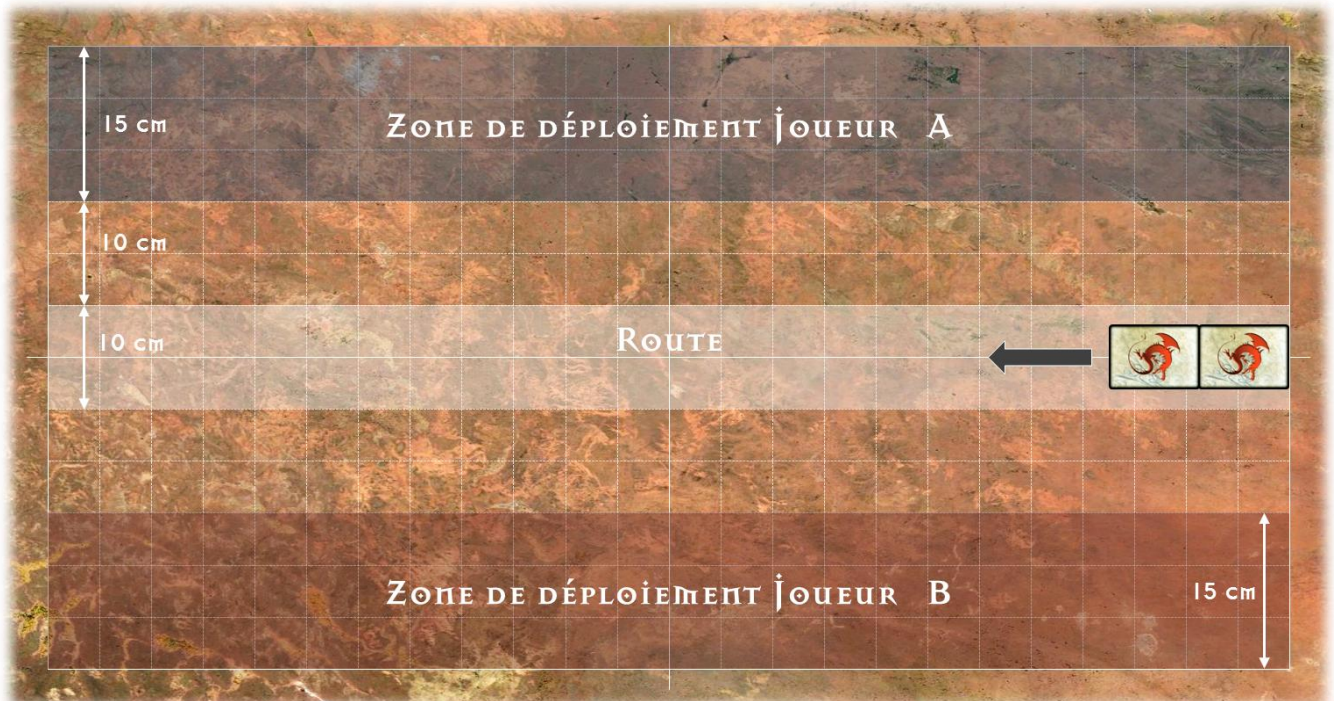


Crétins de bourrins.

Un chariot traversait la vallée Le jeune apprenti sifflotait joyeusement, et lorsque les chevaux hennirent et s'emballèrent soudain il n'eut pas même le temps de raffermir sa prise : il fut immédiatement éjecté Ces hautes herbes regorgeaient de serpents Quand il se releva, indemne, le chariot disparaissait déjà derrière une colline Il se mit à courir, espérant rattraper sa précieuse cargaison.



QUADRILLAGE : 5 cm x 5 cm

 : Convoi

I. Situation.

Décors : 6 à 8

Aucun décor ne peut être placé sur la route (5cm de part & d'autre de la ligne médiane).

Éléments mobiles :

1 pion 'Vitesse', 3 marqueurs 'Caisse (Mana)' et 3 marqueurs 'Caisse (victuailles)' sont nécessaires, ils sont placés sur le convoi.

Après le déploiement de tous les combattants (mais avant l'éventuelle utilisation de la compétence « Infiltration/X », le convoi est placé sur la ligne médiane, au bord de table (gauche ou droit, aléatoirement), il est représenté par 2 cartes de Confrontation (collées l'une contre l'autre dans le sens de la largeur, soit 17,2cm x 6,3cm) & est considéré comme ayant 10cm de haut (très grande taille). Le convoi est infranchissable.

II. Règles spéciales.

Convoi :

Le convoi est un combattant neutre, avec les exceptions suivantes :

- Le convoi est toujours activé avant tout autre combattant.
- Le convoi se déplace toujours en ligne droite en suivant la ligne médiane d'une distance aléatoire de $15+3d6$ cm.
- S'il est immobilisé, le convoi doit tenter un désengagement en force. En cas de succès, si des combattants se trouvent sur son bord avant, ils subissent un jet de Blessure (FOR=9), puis sont déplacés sur les côtés pour laisser passer le convoi. Le convoi reçoit alors son pion 'Vitesse' et se déplace normalement.
- Le convoi place toujours tous ses dés de combat en défense.
- Le convoi est toujours considéré comme chargeant et n'évite aucun obstacle.

Convoi.

15+3d6 - 2 - 0/20 - 1/10 - -/-

Inaltérable, Immunité/Peur, Structure/5.

Machine de guerre indépendant. Très grande taille.

Si le convoi entre en contact avec des combattants se trouvant sur la route, ceux-ci subissent un jet de Blessures (FOR=9). Si tous les combattants sont tués, le convoi poursuit son mouvement. Si au moins un combattant survit, le convoi perd son pion 'Vitesse'.

S'il n'a pas son pion 'Vitesse', le convoi est immobilisé.

Si le convoi n'est pas immobilisé :

- Seuls les combattants bénéficiant d'une FOR supérieure ou égale à 10 peuvent assaillir le convoi sur les flancs & l'arrière.
- Tout combattant venant assaillir le convoi par le bord avant subit immédiatement un jet de blessure (FOR=9). Si le combattant est tué net suite à ce jet de blessure, l'assaut n'est pas réussi.
- Tout assaut réussi entraîne la perte du pion 'Vitesse'.

Cas particulier : le convoi déclenche les pièges normalement.

Note : Le convoi est immédiatement retiré de la partie lorsque la moitié ou plus de sa double-carte est sortie de la table de jeu.

Caisses :

Les marqueurs 'Caisse' suivent les règles de prise (« Prise/Puissance »).

Chaque fois qu'une caisse est retirée du convoi, piochez un marqueur 'Caisse' aléatoire sur le convoi sans le retourner. Quand un de ses combattants ramasse ou porte un marqueur, le joueur est autorisé à le consulter.

Le convoi perd une caisse lors de chaque déplacement de 23cm ou plus. La caisse est alors placée au contact du bord arrière du convoi avant son déplacement.

Après chaque tir faisant perdre au moins 1PS au convoi, une caisse est perdue et est alors placée au contact du bord arrière du convoi.

Si le convoi est immobilisé, un combattant peut s'emparer d'une caisse dans le convoi, à condition d'être au contact de la carte arrière du convoi.

Attention ! Si le convoi est détruit ou retiré de la partie, les cartes le représentant sont retirées du jeu ainsi que toutes les caisses se trouvant encore sur le convoi.

III. Déploiement.

15cm ou moins du grand bord de table.

Aucun combattant ne peut être déployé à moins de 5cm de la ligne médiane.

IV. Objectif.

Les joueurs doivent récupérer la précieuse cargaison du convoi, pendant que celui-ci traverse la table.

V. Conditions de victoires (3 PV).

1 PV pour chaque paire de marqueurs 'Caisse (Mana)' et 'Caisse (victuailles)' portés par des combattants amis à la fin de la partie.

VI. Bonus (max = 100).

- 25 PA si le Commandeur ennemi est mort, a fuit hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie.
- 25 PA pour le joueur qui contrôle la route (bande de 5cm de part & d'autre de la ligne médiane) à la fin de la partie.
- 50 PA pour le joueur qui a immobilisé le convoi en premier.