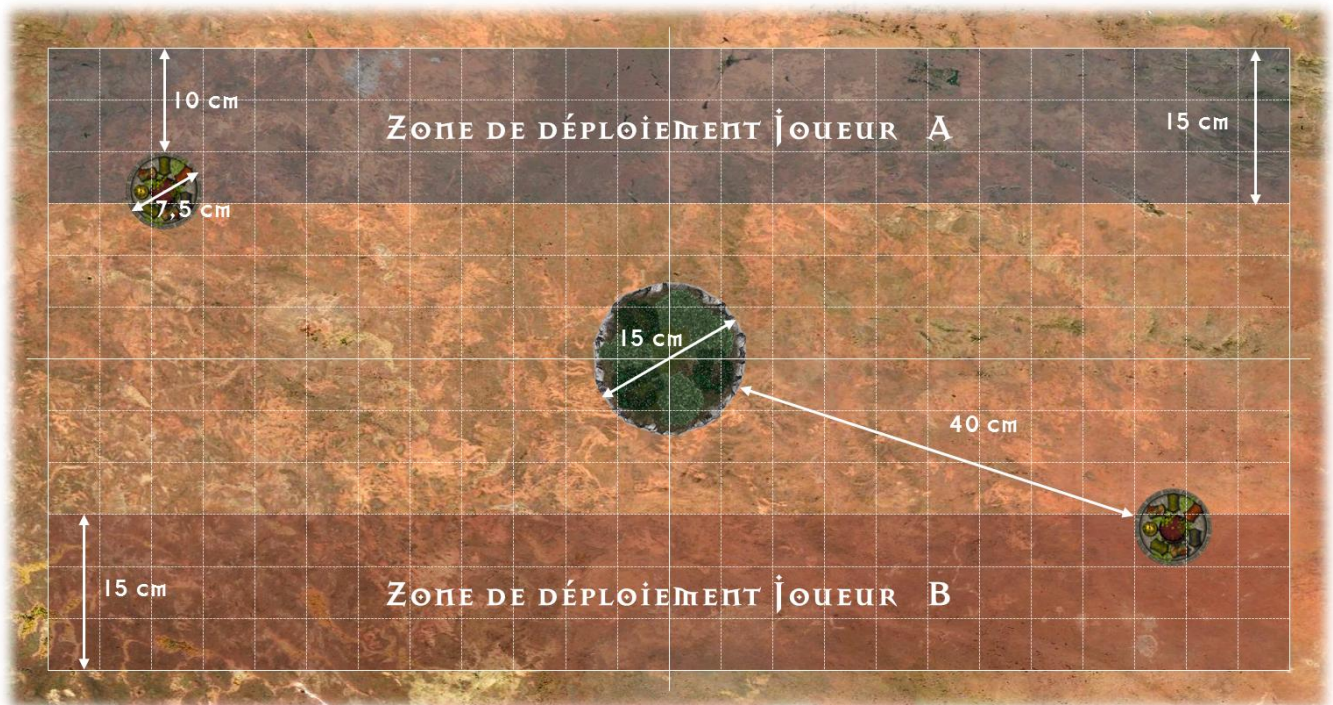



La forêt des farfadets

Les forêts recèlent bien des convoitises. Le peuple mystérieux des Farfadets en connaît tous les secrets. Se lier d'amitié avec certains d'entre eux révèle parfois de jolis trésors. Seulement, la route qui mène ces petits êtres de leur village à la forêt est peu sûre... Alors ils vous ont demandé de les escorter !



QUADRILLAGE : 5cm x 5cm

 : FORÊT

 : VILLAGES

I. Situation.

Décor de scénario :

La Forêt des farfadets est une zone circulaire (diamètre = 15cm) posée au centre de la table. Elle est considérée comme ayant 15cm de haut (Très grande taille) et est infranchissable.

Un Village des farfadets est une zone circulaire (diamètre = 7,5cm) posée par chaque joueur à 10cm de son bord de table et à 40cm de la forêt. Ils sont considérés comme ayant 15cm de haut (Très grande taille) et sont infranchissables.

Décor : 6 ou plus.

Éléments mobiles :

Chaque joueur a besoin de 2 figurines sur socle d'infanterie pour représenter les farfadets.

II. Règles spéciales.

Chaque joueur contrôle 2 farfadets. Leur carte de référence est placée normalement dans la séquence d'activation. Ils ne comptent pas dans le nombre maximum de figurines de l'armée.

Les farfadets (à condition de ne pas être en déroute) peuvent entrer dans la forêt ainsi que dans les villages. Lorsqu'ils y sont, ils sont immunisés à tous les effets de jeu.

Les farfadets sont déployés dans leurs villages respectifs.

Un farfadet dans son village est obligé d'en sortir lors de son activation du premier tour. Il ne peut plus retourner dans son village avant d'être allé dans la forêt.

Un farfadet qui débute le tour dans la forêt est obligé d'en sortir lors de son activation, il ne pourra plus retourner dans la forêt. Un farfadet qui est retourné dans son village y reste jusqu'à la fin de la partie.

Lorsqu'un farfadet sort (ou entre) d'un village (ou de la forêt), tout combattant ennemi au contact de ce village & libre de tout contact avec un combattant ami inflige immédiatement un unique jet de Blessure (FOR du combattant) au farfadet.

Farfadet.

12,5 - 0 - 0/1 - 3/4 - 5/0

Bravoure, Désengagement/1, Instinct de survie/4, Immunité/Terrain encombré.

Régulier indépendant. Petite taille.

10 PA

III. Déploiement.

15cm ou moins du grand bord de table.

IV. Objectif.

Le joueur doit déplacer ses farfadets dans la forêt puis les faire revenir dans son village.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1PV pour le joueur si un Farfadet au moins a réussi à atteindre la forêt (si les 2 joueurs sont dans ce cas, personne ne score ce PV).
- 1PV pour le joueur si un Farfadet au moins a réussi à retourner dans son village.
- 1PV si tous les Farfadets adverses ont été tués (si les 2 joueurs sont dans ce cas, personne ne score ce PV).

VI. Bonus (max = 100).

- 25PA pour chaque Farfadet ennemi tué ou en déroute à la fin de la partie.
- 50PA pour le contrôle de la forêt (contact) à la fin de la partie.