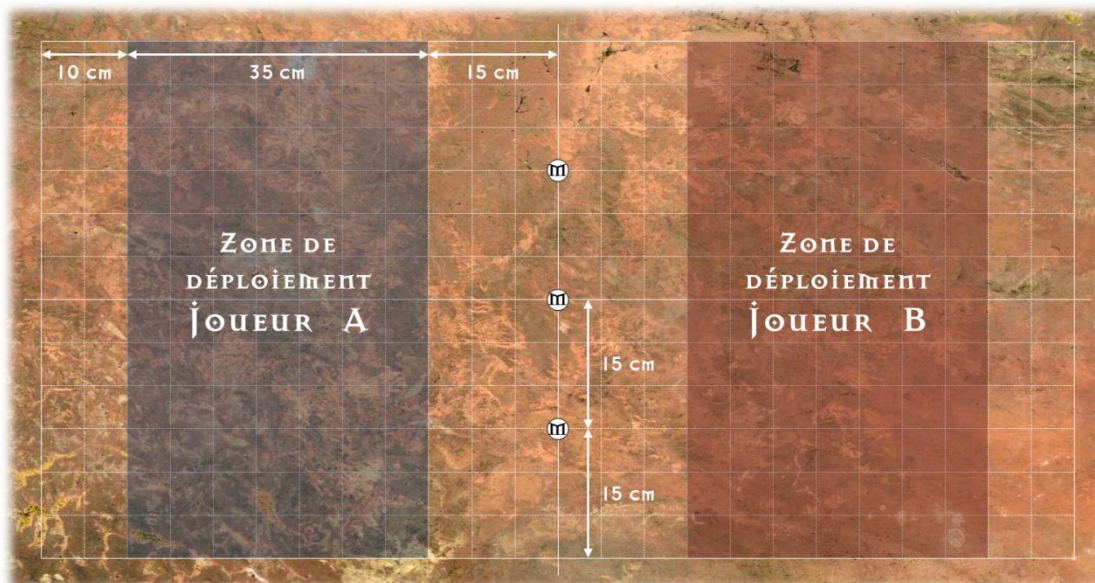


Le marcassin sacré.

Trois marcassins se sont enfuis d'une petite forteresse naine et se sont aventuré en territoire voisin. L'un d'eux est potentiellement un marcassin sacré, raison de la forte récompense promise par les nains pour la capture de ces animaux.



QUADRILLAGE : 5cm x 5cm

Ⓜ : MARQUEURS MARCASSINS

I. Situation.

Décors : 8

Éléments mobiles :

3 marqueurs 'Marcassin' sont placés sur la table. Le premier marqueur 'Marcassin' est placé au centre de la table, les autres sont placées sur la ligne médiane, à 15cm de chaque bord de table.

II. Règles spéciales.

Les marqueurs 'Marcassin' suivent les règles de prise (« Prise/1 »).

Lors de la phase d'Entretien, un marqueur 'Marcassin' au sol est déplacé avec les règles suivantes :

- Il se déplace de 2d6cm dans une direction aléatoire.
- S'il rencontre un décor Infranchissable lors de son déplacement, il s'arrête.
- S'il sort de la table, il est retiré du jeu.
- Du fait de sa petite taille et de son agilité, il ignore toute figurine ainsi que les terrains difficile au cours de son déplacement.

Un marqueur 'Marcassin' ne peut pas être attrapé au cours de son déplacement. En revanche s'il termine son mouvement sur un combattant (son socle chevauche ou est en contact avec celui du combattant), il est capturé. Si plusieurs combattants appartenant aux deux camps sont en position d'attraper le marqueur 'Marcassin', chaque camp désigne un des combattants concernés et ils font un test d'Initiative en opposition. Le combattant qui remporte le test attrape le marqueur 'Marcassin'.

Pour arracher un marqueur 'Marcassin' à son porteur, il faut y consacrer une attaque spéciale. Il faut annoncer cette attaque au moment du placement des dés de combat (cette attaque peut être parée et est considérée comme une attaque en tout point, sauf qu'elle ne peut engendrer aucun jet de Blessures). Si l'attaque est un succès, aucun jet de Blessure n'a lieu mais l'attaquant récupère immédiatement le marqueur 'Marcassin'. Si un combattant portant un marqueur 'Marcassin' est sonné, blessé ou tué, l'animal s'enfuit et le marqueur 'Marcassin' est posé au sol à 2d6cm dans une direction aléatoire (avant d'éventuels mouvements de poursuite).

III. Déploiement.

Ligne de bataille.

IV. Objectif.

Le joueur doit récupérer les marcassins coûte que coûte.

V. Conditions de victoires (3 PV).

1 PV pour chaque marqueur 'Marcassin' porté par un combattant ami à la fin de la partie.

VI. Bonus (max = 100).

- 10PA pour le premier joueur à s'emparer de chaque marqueur 'Marcassin'.
- 20PA lorsque l'armée du joueur réussit à porter les 3 marqueurs 'Marcassin' simultanément (une seule fois par tour de jeu).

