

Timber !

Certaines armées en quête de bois osent parfois s'aventurer dans la forêt de Quitayran. Son bois est réputé dans tout Arklaash pour la qualité des armes et projectiles qu'il fournit.



QUADRILLAGE : 5cm x 5cm

 : ARBRES

I. Situation.

Décor de scénario :

9 arbres sont représentés par des socles de Taille moyenne. Ils sont considérés comme ayant 5cm de haut et (Grande taille). Chaque arbre possède 4PS, RES=8 et la compétence « Inaltérable ». L'un d'eux est placé au centre de la table, les autres sont placés à tour de rôle par les joueurs à 6cm minimum les uns des autres dans la zone centrale de la table.

Décor : 4 à 8

Éléments mobiles :

9 marqueurs 'Bois' sont nécessaires.

II. Règles spéciales.

Un arbre détruit est remplacé par un marqueur 'Bois', ce dernier est récupéré immédiatement si le combattant ayant abattu l'arbre était à son contact. Les marqueurs 'Bois' suivent les règles de prise (« Prise/Puissance »).

III. Déploiement.

10cm ou moins du grand bord de table.

IV. Objectif.

Après avoir abattu les arbres, les joueurs doivent ramasser autant de bois qu'ils le peuvent.

V. Conditions de victoires (3 PV).

1 PV pour chaque trio de marqueurs 'Bois' portés par des combattants amis à la fin de la partie.

VI. Bonus (max = 100).

- 10PA si le Commandeur ennemi est mort, a fuit hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie.
- 10PA par arbre détruit par un combattant ami.