

## Timber !



QUADRILLAGE : 5cm x 5cm

 : ARBRES

*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.*

### 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.