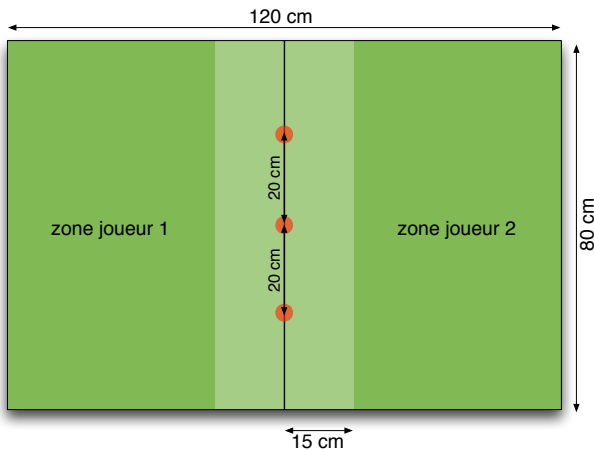


LE MARCASSIN SACRÉ

*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 des dit animaux.*

DEPLOIEMENT



Trois marqueurs marcassins sont placés sur la ligne médiane (l'un au centre et les deux autres à 20 cm de ce dernier, l'un à sa droite et l'autre à sa gauche).

DUREE & DECORS

6 tours, 10 décors dont une bonne moitié de petits décors (arbres, haies, murets).

FORMAT

2 joueurs, 400 PA.

SITUATION ET OBJECTIFS

Il faut récupérer les marcassins coûte que coûte. Pour attraper un marcassin il suffit de finir son activation dessus. Il reste possible de capturer un marcassin lors d'une poursuite. Une figurine en possession du marcassin ne peut plus

utiliser sa capacité de vol ou générer de points de foi. Pour arracher un marcassin des mains de son porteur il faut y consacrer une attaque qui ne fera aucun dégât mais qui aura pour but de récupérer l'animal. Il faut annoncer cette attaque au moment du placement des dés (cette action peut être parée et est considérée comme une attaque). Si un porteur de marcassin est sonné ou blessé, l'animal s'enfuit de 2D6 cm dans une direction aléatoire utiliser le marqueur d'artillerie pour déterminer la direction de sa fuite. À la fin d'un tour, si le marcassin n'est maintenu par personne, il se déplace de façon aléatoire de 2D6 cm. Utiliser le marqueur d'artillerie pour déterminer la direction de la fuite des marcassins, le 1 en direction du bord de table le plus proche.

CONDITIONS DE VICTOIRE

1 point de victoire (PV) par Marcassin détenu à la fin de la partie.

NOTE

Si un marcassin rencontre un décors lors de son déplacement, il s'arrête. Si il sort de la table, il est retiré du jeu et le PV qu'il représente est perdu. Du fait de sa petite taille et de son agilité, le marcassin ignore toute figurine ainsi que les terrains difficile au cours de son déplacement

Un marcassin ne peut être attrapé au cours de son déplacement. En revanche s'il termine son mouvement sur une figurine (son socle chevauche ou est en contact avec celui de la figurine), il est capturé. Si plusieurs figurines appartenant aux deux camps sont en position d'attraper le marcassin, chaque camp désigne une des figurines concernée et font un test d'INI en opposition. La figurine qui remporte le test attrape le marcassin.