

Les Farfadets

(ou la soupe à la citrouille)

La pleine lune reflétait la lumière d'Yllia sur les deux tombeaux. Une aura magique semblait se dégager de ce vieux cimetière, une aura de pouvoir. Un farfadet bondissant sautait au milieu de cette clairière, tel un fou détenteur d'un secret trop lourd pour son esprit simple...

Objectif :

Chaque camp doit récupérer un maximum d'étincelles prismatiques.

Pour les récupérer, il faut infliger un Tué Net aux farfadets vivants en ces lieux.

Il existe deux types de farfadets : les farfadets citrouilles qui rapportent 5 étincelles prismatiques et les farfadets pantins qui rapportent 3 étincelles prismatiques. Les farfadets pantins arrivent par des portails magiques situés au centre des tombes.

Déploiement :

Au début de la partie, le farfadet citrouille est déployé au centre du terrain.

Deux tombes de la taille d'une carte de Confrontation sont disposées sur la ligne médiane du terrain, à 10 cm de chaque bord. Ces tombes bloquent partiellement les lignes de vues et sont considérées comme un terrain bloquant.

Les joueurs se déploient dans leur camp, à une distance minimum de 20 cm de la ligne centrale.

Les éclaireurs ne peuvent pas être déployés à moins de 10 cm du farfadet citrouille ou des deux tombes.



Situation :

Un Farfadet met toujours tous ses dés en Défense. Dès lors qu'il est Tué Net, ne le retirez pas du jeu. Il est immortel et sera guéri de toutes ses blessures à la fin du tour. Toutes les figurines à son contact lorsque le Tué Net lui a été infligé sont immobilisées et ne peuvent pas faire de Mouvement de poursuite.

La figurine qui a infligé le Tué Net au farfadet choisit entre récupérer les étincelles prismatiques, récupérer 3/5 gemmes de l'élément de son choix pour les mages, récupérer 3/5 points de FT pour les prêtres ou être soigné d'1/2 cran(s) de blessures pour les combattants.

Les farfadets se déplacent durant le temps mort. Ils disposent tous de la compétence Désengagement et de la compétence bond qu'ils devront obligatoirement utiliser pour s'échapper.

Le joueur qui a gagné le test de Discipline lance sur la table un gabarit de dispersion en le faisant tourner sur lui même. Il lance ensuite un d6 pour déterminer dans quelle direction le farfadet s'échappe puis lance 4d6 pour déterminer la distance en cm correspondant à sa fuite. Si le farfadet termine son mouvement sur une figurine ou un élément de décor, contournez l'obstacle.

Le second joueur détermine ensuite si un et un SEUL farfadet pantin apparaît. Il lance un d6. Un farfadet pantin apparaît sur un résultat de 5 ou 6 au premier tour, 4, 5 ou 6 au second tour, et ainsi de suite. Un 1 est toujours un échec. Le joueur lance ensuite un d6 pour déterminer sur laquelle des deux tombes la figurine va apparaître, puis active son mouvement en utilisant les mêmes règles que celles du farfadet citrouille.

Si un farfadet quitte le terrain... tant pis pour lui.

Résultat :

- Le joueur ayant récupéré le plus d'étincelles prismatiques gagne 1 point de victoire.
- Le joueur ayant tué le plus de farfadet gagne 1 point de victoire.
- Le joueur ayant tué le commandeur adverse tout en ayant le sien encore en vie sur la table gagne 1 point de victoire.

Caractéristiques des farfadets

FARFADET CITROUILLE	FARFADET PANTIN
	
4d6	4d6
3	1
2-4	2-5
4-5	3-6
-	-
5	5
« Ce soir, c'est soupe à la citrouille ! »	« La recette ? Os, eau, bouc, os. »
Compétences : Désengagement / 5. Bond. Chance. Instinct de survie. Rang : Irrégulier.	Compétences : Désengagement / 4. Bond. Chance. Rang : Irrégulier.
Spécial	Spécial