

LE MONSTRE (MISE À JOUR LE 21/02/2016)

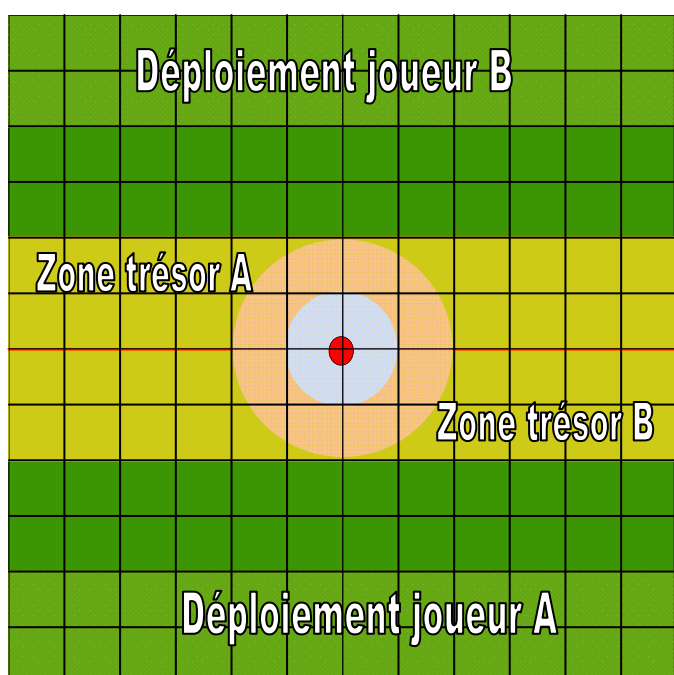
FORMAT:

3000 à 4000 PA. 6 tours.
Attaquant / Défenseur: NON

LE TERRAIN:

Un Monstre est caché quelque part au centre du terrain. Du décor au centre doit couper en grande partie les lignes de vues vers les zones de déploiement (plusieurs murets entourant le monstre peuvent faire l'affaire). 4 trésors sont parsemés dans la zone centrale mais en dehors du cercle de 20 cm de rayon centré sur le centre du terrain (zone rose).

Chaque joueur place à tour de rôle 3 pions trésor dans sa *zone trésor* (zone jaune dans le camp adverse) faces cachées. Il y a une caisse vide et deux caisses pleines. Les joueurs ne savent pas où sont les caisses vides et



● Monstre

pleines. Les caisses doivent se trouver à plus de 5 cm des bords du terrain, de la ligne médiane (rouge) et à plus de 15 cm les unes des autres.

Chaque joueur doit placer au moins un de ses pions caisse chez l'adversaire à plus de 5 cm de la ligne médiane.

LE MONSTRE:

Le monstre est endormi et il est assis sur deux trésors. Il est placé au centre de la carte.

Dès qu'un combattant pénètre dans la zone rose (cercle de 20 cm de rayon centré sur le milieu du terrain) ou tente une action à distance même ratée contre lui, le monstre se réveille et joue immédiatement après la fin de l'activation de l'unité qui l'a réveillé. A ce moment le monstre tente de charger l'unité la plus proche de lui. Par la suite, il jouera systématiquement en premier à chaque début de tour avant le jet d'autorité. De plus, le monstre a droit à un combat supplémentaire à la fin d'un tour, lorsque toutes les unités ont été activées, à condition qu'il se trouve en corps à corps. S'il est libre de tout adversaire en début d'un tour, il cherchera inlassable-

ment à charger et détruire l'unité la plus proche de lui, même si cette dernière se trouve hors de portée de sa charge.

Une fois que le monstre a quitté sa tanière, les deux trésors deviennent accessibles.

Le monstre a les caractéristiques suivantes.

Rang 3, 3 points de vie.

MOU: 15

DEF: 5

RES: 10

PEUR: 7

Pas de tir

3D6 au corps à corps, ATT: 7, FOR: 13

Compétences: Immunité / Peur, insensible, Charge bestiale (toujours le bonus de charge).

LES TRÉSORS.

Une unité peut prendre 1 trésor sans subir de pénalité voir règles « posséder un objet ».

-Si elle prend un deuxième trésor, son mouvement est réduit de moitié. Au troisième trésor en sa possession, son mouvement devient nul.

-Une unité ne peut pas prendre plus de trois trésors.

-Une même unité ne peut prendre qu'un trésor par tour.

-Le nombre de caisse (vides ou pleines) que peut prendre une unité égale à la moitié de sa puissance.

Il n'est pas possible de récupérer un trésor à la suite d'un mouvement de poussée.

-En cas de retraite (ordre de réaction) ou de déroute, l'unité laisse les trésors qu'elle avait en sa possession.

Par exemple: une unité de puissance 6 peut prendre 3 caisses. Une unité de puissance 5 ne peut prendre que 2 caisses.

-Les caisses ne peuvent en aucun cas se trouver dans les zones de déploiements des joueurs.

Si au minimum 1 membre d'une unité en possession d'une ou plusieurs caisses se trouve dans une zone de déploiement (amie ou ennemie), les caisses sont immédiatement libérées hors de la zone de déploiement joueurs.

OBJECTIFS:

Objectif principal (4PV): posséder 3 caisses pleines au terme des 6 tours de jeu (voir règles posséder un objet en le prenant).

Objectif secondaire (2PV): Contrôler la zone de déploiement adverse (voir règles de contrôle de zone).

POINTS D'ELIXIRS:

-3 PE pour avoir terrassé le monstre.

-2 PE par tour pour le contrôle du cercle central.

-1 PE par tour pour le contrôle d'un élément de décor compris dans la zone neutre (bande vert foncé). Les joueurs doivent définir un décor dans chaque bande neutre.