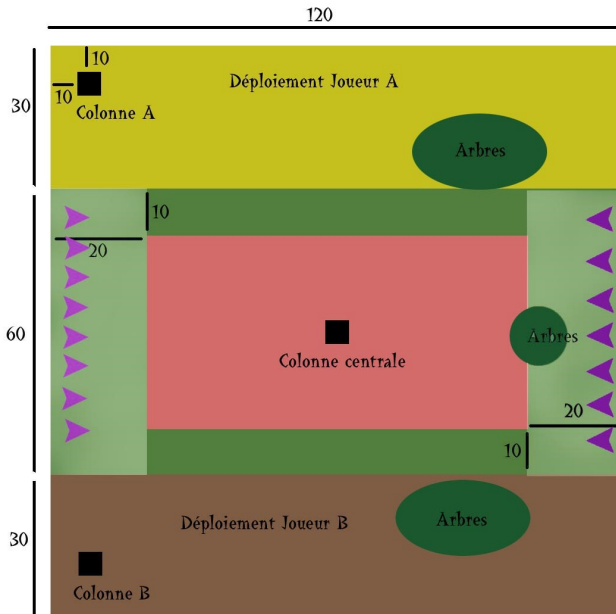


LES FARFADETS

FORMAT.

Entre 3000 à 4000 PA / 6 tours / 2h00.
Attaquant / défenseur: Non.



DÉCORS:

- Placer 3 petites forêts d'environ 15 cm par 15 à 20 cm comme indiqué ci-dessus (leur position est approximative).
- Placer 3 colonnes comme ci-dessus.
- Disposer aussi 5 maisons (de 10 à 15 cm de côtés) de sorte à ce que leurs portes s'ouvrent en direction de la colonne centrale.

DÉPLOIEMENT:

Aucune Unité ne peut se déployer dans la zone centrale.

LES FARFADETS

4 farfadets se cachent dans 8 sites possibles. Les 5 maisons et les 3 forêts.

Les farfadets ne peuvent en aucun cas se trouver dans la zone de déploiement des joueurs, qu'ils soient libres ou capturés.

Si au minimum 1 membre d'une unité en possession d'un ou plusieurs farfadets se trouve dans une zone de déploiement (amie ou ennemie), les farfadets sont immédiatement libérés et chercheront au tour prochain à se réfugier dans une des 5 maisons centrale la plus éloignée de tout adversaire.

OBJECTIFS:

-Objectif principal (4PV): Capturer 2 farfadets (on pourra utiliser des figurines de familiers pour représenter les Farfadets). Avant de capturer un Farfadet il faut découvrir sa cachette (voir règles *Fouiller le camp*). Une fois découvert, le Farfadet est automatiquement capturé.

Si à la fin d'un tour, l'Unité qui a capturé un Farfadet est entièrement éliminée ou mise fuite, et qu'aucune autre unité n'a repris le Farfadet, ce dernier s'enfuit à la fin du tour et se déplace de 30 cm par tour pour se diriger vers la cachette la plus éloignée de tout combattant.

Un Farfadet libre est toujours activé en premier. Un Farfadet ne peut quitter le champ de bataille.

Une unité peut capturer autant de farfadet que sa puissance. Si à un moment donné la puissance de l'unité qui contrôle des farfadets est inférieure aux farfadets qu'elle contrôle, l'excédent de Farfadet s'enfuit à la fin du tour comme il a été énoncé ci-dessus, sauf si ils ont été capturés entre temps.

Une unité peut passer son farfadet à une unité alliée selon les règles de *Fouiller le camp*.

Les règles de conservation d'un farfadet sont celle de « posséder un objet » dans l'annexe des règles de scénario.

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

RENFORTS:

Les zones de renforts sont les zones en vert clair. Le joueur doit contrôler une de ces zone pour y faire rentrer son renfort. L'Unité de renfort se déploiera dans une bande de 10 cm à compté du bord du terrain et à 5 cm maximum de la ou d'une des unités qui contrôle la bande

ÉLIXIR:

Une compagnie gagne 1 PE par tour:

- tant qu'elle contrôle la colonne centrale
- tant qu'elle contrôle la forêt centrale.

Elle remporte 2 PE si elle contrôle la forêt située dans le camp adverse.