

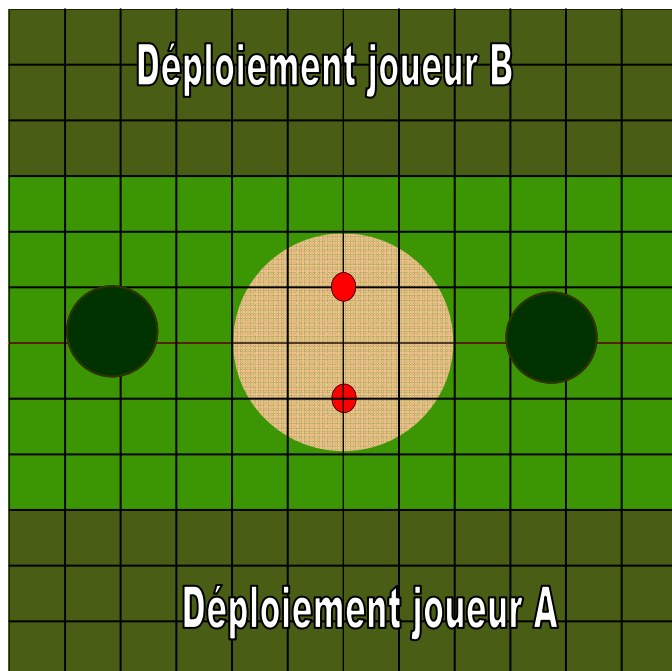
GARDIENS DE GEMMES

FORMAT:

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

LE TERRAIN:

Deux monstres (points rouges sur la carte) sont positionnés sur une colline de taille 3 (cercle beige). Deux décors en vert doivent également être présents (ils permettront de récupérer des points d'élixir).



OBJECTIFS:

Objectif principal (4PV): posséder au moins 3 gemmes au terme des six tours de jeu (*voir règles posséder un objet par contrôle de zone*).

Objectif secondaire (2PV): conserver au moins un monstre au terme des six tours de jeu (*voir règles posséder un objet par contrôle de zone*).

POINTS D'ELIXIRS:

-1 PE par tour et par monstre en sa possession.
-1 PE par tour pour le contrôle (*voir règle de contrôle*) d'un élément de décor vert positionné sur la ligne médiane. on considère que les figurines en contact avec le décor sont comptabilisées pour le contrôle.

LES MONSTRES ET LES GEMMES:

Les monstres ont les caractéristiques suivantes:
Taille 3 (socle 40 mm)
Rang 3, 3 points de vie.
MOU: 15
DEF: 0
RES: 8
PEUR: 5
Pas de tir
3D6 au corps à corps, ATT: 5, FOR: 7
Compétences: Toxique / Enchaînement / Brutal.
2 caisses.

Les monstres n'ont pas de volonté propre.
A la fin d'un tour, le monstre rejoint l'unité dont la puis-

sance est la plus importante dans un cercle de 7cm autour du centre de celui-ci.

A ce moment, le monstre libère trois gemmes. L'une est immédiatement acquise par l'unité qui le contrôle.

Les deux autres gemmes sont placées aléatoirement à 20 cm du monstre à des positions diamétralement opposées (utiliser le gabarit de dispersion afin de positionner les deux autres gemmes).

À la fin d'un tour (sauf au tour où la gemme est apparue) la ou les unités dont plus puissance totale est la plus importante dans un cercle de 5 cm autour de la gemme la récupère.

Une même unité ne peut récupérer qu'une gemme par tour de jeu.

Une même unité ne peut pas posséder plus de 2 gemmes.

Une unité doit posséder au moins 2 combattants pour conserver une ou deux gemmes.

Dès qu'une unité est à moins de la moitié de son effectif elle doit faire le test de COU pour savoir si elle les garde ses gemmes et le monstre. En cas d'échec, les gemmes sont laissées sur place et le monstre rejoint immédiatement sa position initiale en effectuant une course, sauf si il est en contact avec une autre unité. Il peut être capturé à la fin du tour si les conditions sont à nouveau réunies.

Tant qu'un monstre est sous le contrôle d'une unité il est considéré comme un combattant de l'unité et peut se battre pour elle.

