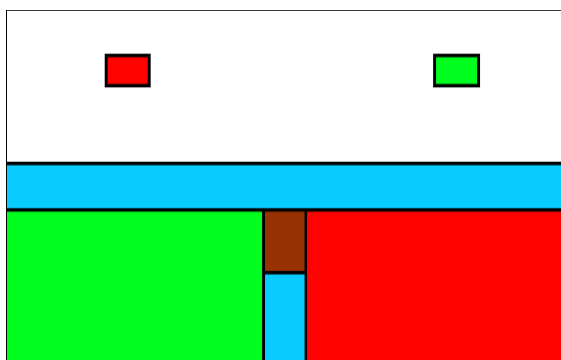


Champ de gemmes.

Les armées ont besoin d'eau & de nourriture pour le Rag'Narok Mais l'argent reste le nerf de la guerre ! Pour récupérer un maximum d'or, des groupes de pillards sont envoyés vers ces lieux vulnérables pour récolter la précieuse moisson Des gemmes peuvent être ramassées à la pelle dans ce vaste canyon désertique.



Situation

Décors de scénario :

Une rivière (8,6cm de large) est placée sur la ligne médiane Elle est infranchissable Un affluent (8,6cm de large) est placé sur la moitié de l'autre ligne médiane.

2 champs de gemmes sont placés dans 2 coins de la table opposés à l'affluent (15cm du grand bord & 35cm du petit bord) Ils sont représentés par une carte de Confrontation (chacun) & sont considérées comme ayant 5cm de haut (grande taille) Ils sont infranchissables.

Un pont est placé sur l'affluent, entre les 2 zones de déploiement, juste au bord du confluent.

Éléments mobiles :

2 marqueurs gemmes sont placés sur chaque champ (une couleur par champ)

Chaque joueur dispose de 2 marqueurs pont, il les assigne à 2 combattants de son armée lors de la phase de déploiement.

Règles spéciales :

Un combattant qui termine son activation au contact du champ de sa propre couleur peut en récupérer une gemme (s'il en reste).

Un combattant ne peut pas prendre de gemmes dans le champ de l'autre couleur, mais peut les ramasser si elles sont au sol.

Les gemmes suivent les règles de prise (« Prise/1 »). Les ponts suivent les règles de prise (« Prise/1 »).

Un combattant au contact de la rivière ou de l'affluent à la fin de son activation peut déclarer qu'il construit un pont (s'il portait un marqueur pont) Si le combattant n'a pas bougé entre temps, un pont est placé au contact du combattant au début du tour suivant.

Il n'est pas possible d'avoir plus de 3 ponts en même temps sur la table Un joueur ne peut construire qu'un pont par tour.

Un pont (RES=6, 4 PS, « Immunité/tir ») est représenté par une paire de cartes Confrontation accolées.

C'est un terrain normal qui permet de franchir la rivière. Un pont ne peut être attaqué qu'au corps à corps. Un combattant qui est entièrement sur le pont lorsque celui-ci est détruit est retiré du jeu comme perte - sauf s'il possède la compétence « Vol », auquel cas il est immédiatement placé au palier 1.

Déploiement.

Chaque joueur se déploie dans sa zone.

Les éclaireurs ne peuvent pas se déployer de l'autre côté de la rivière (pas d'autre restriction).

Objectif.

Le joueur doit récolter un maximum de gemmes.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le joueur qui possède les 2 gemmes de sa propre couleur dans sa zone de déploiement.

1 PV pour le joueur qui porte le plus de gemmes (quelle que soit la couleur).

1 PV pour le joueur dont l'adversaire ne porte aucune gemme. Personne ne remporte ce PV si aucun joueur ne porte de gemmes.

Bonus (max = 100)

25 PA pour chaque pont construit.
25 PA pour chaque pont détruit.