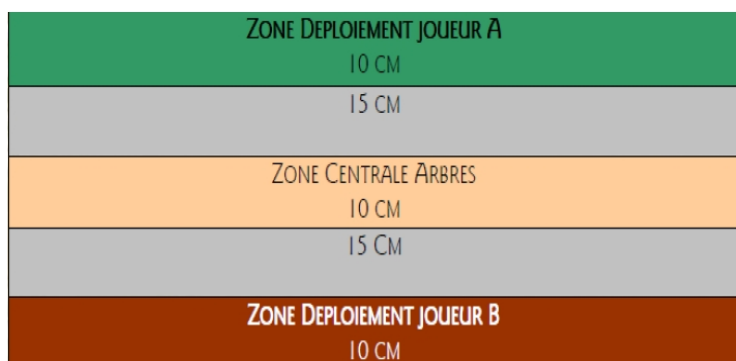


## Timber.

Certaines armées en quête de bois osent parfois s'aventurer dans la forêt de Quitayran. Son bois est réputé dans tout Arklaash pour la qualité des armes et projectiles qu'il fournit.



### Situation :

Les deux joueurs sont considérés comme Attaquants Neuf arbres sont représentés par les socles de tailles Infanterie  
Un arbre est placé sur la ligne médiane, au centre de la taille  
Les huit autres arbres à tour de rôle par les joueurs à 10cm minimum les uns des autres dans la zone centrale du plateau (5cm de la part et d'autre de la ligne médiane).

**Cas particulier :** *La disposition des marqueurs est à refaire en cas d'impossibilité d'un ou de plusieurs placements.*

Chaque arbre est considéré comme un élément de décors et dispose de 4 PS, d'une résistance de 8, de la compétence Inaltérable et sont de grande taille

Un arbre détruit est remplacé par un marqueur « Bois » qui est attribué immédiatement au combattant ayant abattu l'arbre

Attention ! Les règles de « Prise » s'appliquent aux marqueurs Bois

Note ; Une même figurine peut posséder jusqu'à sa puissance marqueurs « Bois » à la fois.

### Déploiement :

Attention : La partie se déroule dans le sens de la largeur

Les joueurs se déploient dans le sens de la largeur à 10cm de leur bord de table.

### Objectif :

Après avoir abattu les arbres, les joueurs doivent ramasser autant de bois qu'ils le peuvent.

### Conditions de victoire :

Au terme de la partie, les joueurs identifient le nombre de marqueurs « Bois » qu'ils détiennent en leur possession Un joueur gagne 1 PV pour trois marqueurs « Bois ».

### Prime :

- 10 PA par arbre détruit.
- 10 PA pour avoir tué le chef adverse.