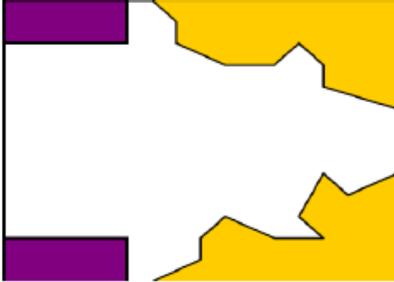


La mine du nain perdu.

Après des semaines sous la canicule, elle apparaît enfin sous nos yeux, dans ce no man's land du désert de Syharhalna. Mais un problème plus brûlant que le soleil vous fait encore transpirer : la mine appartient à un vieux nain totalement fou qui tire sur tout ce qui bouge ...

A vous de vous emparer des sacs d'or en slalomant entre les balles.



Situation.

Décors : 0, bienvenue dans le Syharhalna.

Une falaise escarpée occupe le bord de table opposé aux zones de déploiement, au milieu de celle-ci se trouve l'entrée de la mine (15 cm de large).

3 sacs d'or sont disposés à l'entrée de la mine et on peut les ramasser en suivant les règles de prise.

Un vieux nain fou est caché dans la falaise et canarde les environs en changeant de planque entre chaque tir. Il tire automatiquement sur une figurine de chaque camp (si cela est possible) à partir du moment où elles sont à portée. Cette figurine est déterminée aléatoirement, sauf si une figurine porte un sac d'or, auquel cas elle subit automatiquement le tir. Il tire à la fin de la phase d'activation, une fois que toutes les figurines ont été activées. Le vieux nain fou n'est affecté par aucun effet de jeu, quel qu'il soit !.

Vieux nain fou (Tir = 4) :

Précision, Tireur d'élite, Maître tromblonnier, Réorientation, Visée, Fléau : Porteur de sac d'or

Tromblon expérimental

FOR 2d6 : 20-40-80

Artillerie légère perforante.

Déploiement.

Chaque joueur se déploie dans un rectangle de 15 cm sur 45 cm.

Les éclaireurs ne peuvent être éloignés de la zone de plus du double de leur MOU.

Objectif.

Le joueur doit ramasser un maximum de sacs d'or.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV par sac d'or en sa possession à la fin de la partie.

Prime (Max = 100).

PA des combattants tués portant un sac d'or.