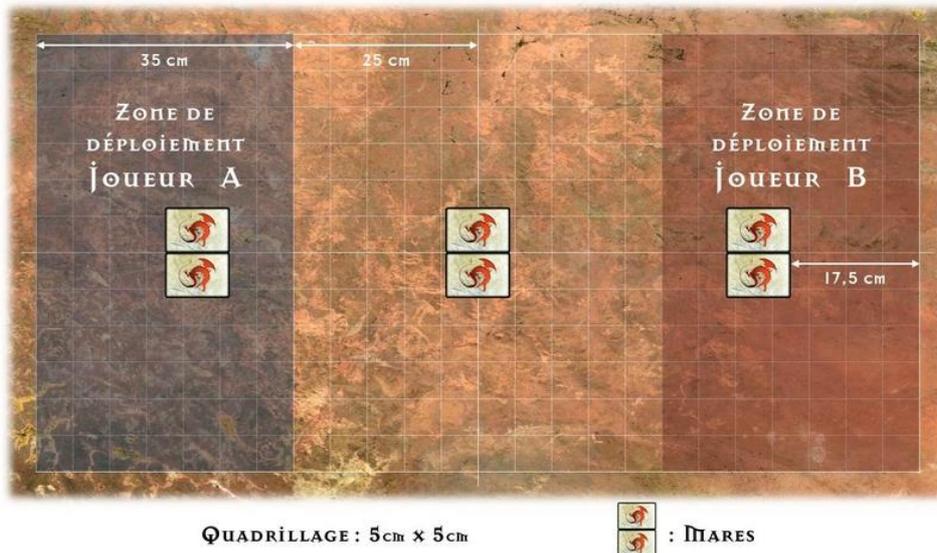


Partie de pêche.

La bataille se déroule dans un lieu inhabituel. En effet, la mare au milieu de ce champ est jonchée de diamants. Personne ne sait pourquoi ils sont là, mais franchement, tout le monde s'en fout : mieux vaut les ramasser le plus vite possible ! Naturellement, la rumeur s'est propagée et vous n'êtes pas les seuls à vouloir ces diamants.



Situation.

Décors de scénario :

Une mare (représentée par une paire de cartes Confrontation accolées) est placée au centre de la table.
2 autres mares identiques sont placées dans moitié de terrain, sur la ligne médiane, à 17,5cm du petit bord de table.
Les mares sont considérées comme du terrain Encombré mais ne gênent pas les lignes de vue.
Les mares possèdent la compétence « Rempart : 0 ».

Éléments mobiles :

3 marqueurs diamants par tranche de 100 PA sont nécessaires. Ils sont placés sur le terrain lorsqu'un diamant est trouvé.

Règles spéciales :

Les combattants peuvent chercher des diamants dans les mares lors de la phase d'entretien.
Le joueur qui a remporté le jet de Tactique ce tour commence (dans chaque mare où il est présent) et lance 1d6 : si le résultat est inférieur ou égal à la différence entre les puissances cumulée des combattants amis et des combattants ennemis présents dans la mare, un diamant est trouvé.
Le joueur peut choisir le combattant qui le reçoit.

Cas particulier : les combattants invoqués ne comptent que s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.

Un seul diamant peut être ramassé à chaque tour dans une mare.
Les diamants suivent les règles de prise (« Prise/2 »).

Déploiement.

35cm ou moins du petit bord de table.

Objectif.

Le joueur doit récolter un maximum de diamants.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le premier joueur qui trouve un diamant dans la mare située dans la zone de déploiement adverse. Personne ne remporte ce PV si les 2 joueurs le font lors du même tour.

1 PV pour le joueur qui porte le plus de diamants à la fin de la partie.

1 PV pour le joueur qui contrôle le plus de mares (zone représentée par les cartes constituant la mare) à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

40PA pour avoir tué le Commandeur adverse.

20PA pour chaque mare contrôlée (zone représentée par les cartes constituant la mare).