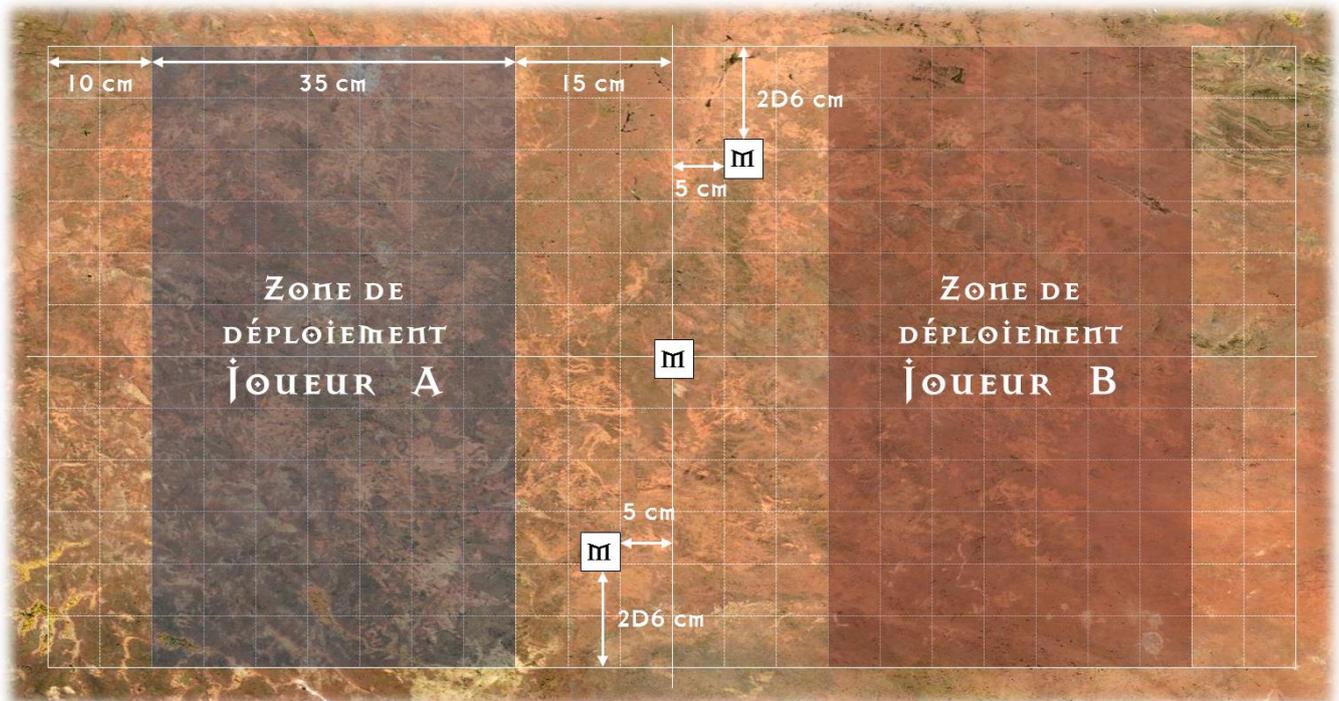


Razzia sur le bétail.

Il n'y a pas que des glorieuses batailles dans l'art de la guerre. Un vieil adage dit qu'une armée marche avec son estomac, mais il est fréquent que les fourrageurs déclenchent le combat entre deux armées.



QUADRILLAGE : 5 cm x 5 cm

M : MOUTON (+ PION BERGER)

I. Situation.

Décors : 6 à 8

Préciser les éventuelles restrictions.

Éléments mobiles :

3 marqueurs 'Berger' (« Prise/Puissance ») sont nécessaires. Ils sont placés au départ sur chaque mouton.

3 moutons sont représentés par des socles de créatures (3,75 x 3,75cm). Ils sont considérés comme ayant 2cm de haut (petite taille).

Le premier mouton est déployé au centre de la table.

Le second mouton est déployé sur la ligne médiane à 2d6cm d'un des grands bords de table, puis déplacé de 5cm vers l'un des petits bords de table (choisit aléatoirement).

Le troisième mouton est déployé sur la ligne médiane à 2d6cm de l'autre grand bord de table, puis déplacé de 5cm vers l'autre petit bord de table (par rapport au second mouton).

II. Règles spéciales.

Les moutons ne sont affectés par aucun effet de jeu, à l'exception de ceux décrits ci-dessous.

Un mouton peut être libre (il a alors son marqueur 'Berger' sur lui) ou capturé (le marqueur 'Berger' est sur un combattant).

Les moutons sont trouillards : lorsqu'un combattant commence un mouvement à plus de 10cm d'un mouton libre & le termine à 10cm ou moins de celui-ci (& au palier 0), ce dernier va s'enfuir immédiatement après le mouvement du combattant. Un combattant invoqué à 10cm ou moins d'un mouton libre le fait fuir de la même manière.

Le mouton effrayé est bougé dans la direction opposée à la position finale du combattant jusqu'à être à 12,5cm de lui. Ce mouvement obéit aux règles normales des mouvements de fuite. Un mouton n'est pas limité dans le nombre de mouvements de fuites qu'il peut faire durant un tour.

Si le mouvement de fuite amène un mouton au contact d'un des petits bords de la table, il s'arrête immédiatement mais ne quitte pas la table.

Si le mouvement de fuite amène un mouton au contact d'un des grands bords de la table, il quitte la table & réapparaît immédiatement au même endroit, mais sur le bord de table opposé (il s'agit en fait d'un autre mouton, l'escarmouche se déroulant au milieu d'un vaste troupeau).

J'aurais aimé être un berger (à chanter sur l'air bien connu) : lorsqu'un combattant commence un mouvement à 10cm ou moins d'un mouton libre & le termine au contact de celui-ci, il peut ramasser le marqueur 'Berger'.

Un mouton capturé ne fait jamais de mouvements de fuite.

Un combattant portant un marqueur 'Berger' bénéficie de MOU=10 & tous ses assauts sont considérés comme des engagements. Lorsqu'un combattant portant un marqueur 'Berger' effectue un mouvement, tous les moutons qu'il guide doivent pouvoir être placés en contact socle à socle avec lui à la fin du mouvement, si ce n'est pas possible alors il faut reculer le porteur jusqu'à ce que ça le soit.

En ce qui concerne le désengagement, un combattant portant un marqueur 'Berger' est considéré comme étant au contact de tous les combattants ennemis au contact du/des mouton(s) qu'il guide. De plus un combattant portant un marqueur 'Berger' n'a le droit qu'aux désengagements en force & uniquement si son camp a une Puissance totale supérieure à celle de son adversaire au contact des moutons (les moutons ne sont inclus dans la Puissance d'aucun des 2 camps).

Lorsqu'un combattant perd/pose un marqueur 'Berger', le mouton fait immédiatement un mouvement de fuite à l'opposé du pion & récupère son marqueur 'Berger' dès la fin de ce mouvement.

III. Déploiement.

Ligne de bataille.

IV. Objectif.

Le joueur doit contrôler le plus de moutons possible.

V. Conditions de victoires (3 PV).

1 PV pour chaque mouton contrôlé (contact) à la fin de la partie.

VI. Bonus (max = 100).

34PA pour chaque marqueur 'Berger' que le joueur est le premier à ramasser.