

LA FORÊT MALÉFIQUE

LES PIERRES DE L'IMMORTALITÉ

LES ZONES DE CONFLIT

Première zone de conflit - Le géant des forêts

Si la zone de conflit se déclenche, lancez 1D4, le géant entre aléatoirement par un des 4 coins de la table. Au début de la phase d'activation, il sera activé en priorité, il se déplacera vers la figurine la plus proche, la contactera si cela est possible et effectuera une passe d'arme. Cette zone de conflit ne se déclenche qu'une seule fois par partie, mais une fois le géant présent, il reste sur le champ de bataille jusqu'à la fin de la partie et s'activera à chaque tour. Le géant n'appartient à aucune des factions, le joueur ayant la domination l'activera.

Géant des forêts :

Blocage – Impressionnant – Terreur 2 - Furieux - Immunisé à tous les effets des décors sauf impraticables.

Déplacement : 5

Tir : -

Combat : 7

Défense : 4

Protection : 0

Points de vie : 25

Contondants - Tranchant - Allonge 2

1 touche : 4 dégâts - 2 touches : 6 dégâts - 3 touches : 8 dégâts - 4 touches : 10 dégâts - 5 touches : 12 dégâts

Deuxième zone de conflit - Le feu de forêts

Si la zone de conflit se déclenche, lancez 1D4 pour savoir par quel bord de table le feu de forêts arrive. À chaque phase d'entretien (dès la première) le feu avance de 5 toises, le mur de flammes est profond de 5 toises et s'étend sur toute la longueur du champ de bataille, cette zone de conflit se déclenche une seule fois mais elle ne s'arrête plus. Le feu avancera à chaque phase d'entretien. Tous les combattants surpris par le feu subissent 5 dégâts sans protection (sauf immunité au feu).

Troisième zone de conflit - L'orage et la foudre

Si la zone de conflit se déclenche, la foudre s'abat sur la forêt, placer le gabarit d'explosion au centre d'un des 9 carrés, sélectionné aléatoirement. La foudre tombe dans la zone où se trouve le gabarit. La foudre tombera à chaque phase d'entretien après son déclenchement jusqu'à la fin de la partie.

Les combattants se trouvant sous la foudre subissent 3 dégâts sans protection, le combattant le plus proche du centre du gabarit subit 4 dégâts et est mis au sol.

LES ZONES BOISÉES (CARRÉ DE 10 TOISES SUR 10 TOISES)

ZONES À 1 POINT

Ronces

Zone boisée - Difficile - Gênant - Mortel (affecté - les combattants n'ayant pas de protection)

Cette zone est difficile d'accès, elle ralentit la progression des combattants.

Grotte (rochers)

Zone boisée - Radiant (Terreur 2)

Cette grotte recèle en son cœur des êtres terrifiants, l'approche de ce lieu terrifie les guerriers.

ZONES À 2 POINTS

Nids de guêpes

Zone boisée - Spécial (mortel 3 - poison)

Si un ou plusieurs combattants passent 2 phases d'entretien consécutives dans cette zone, ils attireront les insectes, ils subiront les piqûres et les morsures de ces insectes durant cette 2^e phase d'entretien. Une fois déclenchés, les effets de cette zone resteront actifs jusqu'à la fin de la partie.

Marais mouvant

Zone boisée - Difficile - Immunité au feu - Arrête tous les effets consumés - Spécial

La progression est difficile dans cette zone, mais la végétation abondante de cette zone apporte un peu de répit aux combattants. Par contre un combattant verra son mouvement baisser de 2 toises par phases d'entretien consécutives passé dans ce décor, si son mouvement venait à tomber à 0, il sera considéré comme *Immobilisé* jusqu'à la fin de la partie (1 phase : 0 – 2^e phase : -2 toises – 3^e phase : -2 toises, ce qui veut dire, qu'une figurine avec 4 de mouvement sera immobilisée à la 3^e phase d'entretien consécutive passé dans ce marais).

Marre de boue

Parcelle - Radiant (Attaque d'opportunité 2 - maximum 4) - Ralenti - Difficile

Les combattants se trouvant dans cette zone se fondent dans le décor qui leur apporte une protection naturelle.

ZONES À 3 POINTS

Puits

Zone boisée - Puits - Spécial

Lors de la phase d'entretien, si un ou plusieurs combattants se trouvent dans cette zone, un lémure apparaît au contact du puits face à la figurine la plus proche, il ne peut avoir qu'un seul lémure des forêts sur la table. Lors du prochain tour le lémure s'activera avant le début de la phase d'activation (après le Géant mais avant le Golem fou) et réalisera son premier mouvement vers la figurine la plus proche. Sa deuxième activation se déroulera juste après la première activation d'un combattant appartenant à l'un des joueurs, le lémure se dirigera toujours vers la figurine la plus proche et essaiera de la contacter. **Le lémure a pour capacité de réduire de 1, les caractéristiques d'attaque, de défense et de mouvement du combattant contacté, ce combattant devient également insoumis.** Une fois que le lémure est en contact avec sa cible, il reste collé à lui, il se déplace comme le combattant (socle à socle), le seul moyen d'être libéré est de tuer le lémure ou de focaliser pendant deux tours (1 focalisation = -1 pts de vie pour le lémure). Si le combattant meurt au contact d'un adversaire, le lémure se collera à cet adversaire, si le combattant meurt sans être au contact, le lémure se déplacera selon ses règles au prochain tour.

Lémures des forêts : Cupidi

Lémure - Asexué - incrédule - Rémanent

Déplacement : 5 - Défense : 6 - Protection : 0 - points de vie : 2

Inoffensif - Insignifiant - Insoumis - Arpenteur - Invulnérable - Ricochet 2

Insectes (fourmis rouges)

Zone boisée - Radiant (Ralentis) - Consumé 2/2 (poison)

Des milliers d'insectes assaillent des toutes parts les combattants se trouvant dans cette zone, ils sont meurtris dans leur chair par ces morsures acides.

Monolithe (Dolmen, Totem)

Zone boisée - Radiant (Talent inné 2) - Radiant (dégâts spirituels)

Lorsqu'un combattant est à proximité de ce monolithe, il ressent la puissance des esprits des anciens combattants qui l'aide à se surpasser lors des combats.

Source magique

Parcelle - Immunité au feu - Régénération 2 - Spécial

Cette source et ses parfums apportent réconfort et soin aux combattants se trouvant dans l'eau. Le combattant commençant sont activation dans la source subit les effets des parfums qui peuvent devenir négatifs sur un 4+. Les effets de ces parfums font perdre tout contrôle du combattant pendant cette activation, il se dirigera vers la figurine la plus proche, amie ou ennemie, pour essayer de l'engager. Le combattant se trouvant sous l'effet de ces parfums est considéré comme étant insoumis.

ZONES À 4 POINTS

Arbre mangeur d'âmes

Zone boisée - Difficile - Spécial (Englouti - officiers immunisés)

Toutes les figurines se déplaçant dans cette zone risquent d'être piégées par les racines, les branches, la sève acide de cet arbre. Chaque combattant doit tester et obtenir un résultat inférieur ou égal à sa défense sur 1D6 pour ne pas être englouti, broyé, étouffé. Le combattant commençant son activation dans cette zone arrêtera son mouvement à 1 toise de sa position initiale s'il est piégé. Si le combattant entre dans la zone, il testera à la fin de son mouvement. Il n'est pas possible de traverser cette zone sans tester. À chaque phase d'entretien un combattant englouti perd 3 points vie sans protection. Le combattant peut se libérer en réussissant un jet sur sa Défense à sa prochaine activation, s'il réussit son jet il pourra s'activer normalement. Il subira un malus de 1 à son jet à chacune de ses activations suivantes. La défense ne sera jamais inférieure à 1.

Zone piégée (ruines)

Zone boisée - spécial (déclenchement du piège sur un 4 +, lancez 5 dés immédiatement après le déclenchement du piège (dégât 5/2 sans protection)

Les trappeurs sont déjà passés par ici, chaque parcelle est piégée. Les combattants se déplaçant ou entrant dans cette zone doivent être prudents. S'ils déclenchent un piège, leur mouvement et leur activation cessent immédiatement (un combattant s'activant dans la zone teste après 1 toise de mouvement, un combattant entrant dans cette zone avance d'une toise à l'intérieur avant de tester).

Plantes carnivores

Zone boisée - Morsure (lancez 5 dés - 5/2 avec protection) - Spécial

Toutes les figurines se déplaçant aux alentours de ces plantes prennent des risques. Au début de chaque phase d'entretien les combattants se trouvant dans cette zone subiront leurs morsures.

Cascade

Parcelle - régénération 4 - immunité au feu et poison - Difficile - Spécial

L'eau pure de cette cascade soigne tous les maux des combattants et stoppe immédiatement les états consumés.

RÈGLES POUR LA TERRAFORMATION SUR LA TABLE DE LA FORÊT

Règles spécifiques à la table

- Un décor correspond à un niveau de zone boisée, vous ne pouvez placer dans une zone boisée à 3 points qu'un élément à 3 points, pas des éléments de 1 et de 2 points.
- Dans chaque zone de conflit (zone vide) placez un arbre, un arbre est opaque et infranchissable.
- Toute la forêt est considérée comme étant gênante pour les tirs, par contre ce sont les meilleurs combattants qui viennent accomplir leur mission sur ce territoire, tous les tireurs bénéficient d'un bonus de 1 à leur temps de rechargement (rechargement 2 = rechargement 1).
- **Descriptif des effets des décors**
 - **Effets affectant la zone complète :** Ronces, Grotte, Marais mouvant, Puits, Nids de guêpes, Monolithe, Arbre mangeur d'âmes, Zone piégée (ruines), Plantes carnivores.
 - **Effets se déclenchant dans le décor :** Marre de boue, Source magique, Cascade.
- Lors de la terraformation, vous aurez 4 arbres à placer (1 par zone) vous les placerez en priorité :
 - 1 - dans les zones de conflit (zones vides)
 - 2 - dans les décors : parcelles et amas (Marre de boue, Source magique, Cascade)
 - 3 - dans les décors : zones boisées

