

# Les bombes.

*Idée originale de Stefan Karlsson (NCORD).*

*Les anciennes races utilisaient parfois des technologies inconnues des actuels habitants d'Aarklash. La rumeur prétend que d'anciennes armes & d'anciens pièges peuvent être trouvés dans des régions inhospitalières. Deux bandes armées ont trouvées une zone recelant de nombreux artefacts d'une technologie explosive & tentent d'en ramener dans leurs foyers pour les examiner.*



## Situation.

**Décor de scénario :** 6 bombes sont représentées par des pions & sont placées alternativement par chaque joueur. 2 doivent être placées dans la zone neutre (entre les 2 zones de déploiement) & 2 dans chaque zone de déploiement. Aucune bombe ne peut être placée à moins de 20cm d'une autre bombe.

*Attention ! S'il arrive qu'une ou plusieurs bombes ne puissent pas être placées, recommencer le placement intégralement.*

**Règles spéciales :** À la fin des tours 1, 2 & 3, une bombe va exploser. Au début du tour 4 il ne doit donc rester que 3 bombes en jeu.

Chaque bombe a une zone de contrôle de 10cm de rayon.

Pour déterminer quelle bombe explose, calculer la Puissance totale des combattants présents dans sa zone de contrôle (utiliser les règles de Contrôle). La bombe contenant la plus grande Puissance est celle qui explose.

En cas d'égalité, c'est la bombe qui contient le plus grand total de RES dans sa zone de contrôle qui explose. En cas de nouvelle égalité, déterminez aléatoirement la bombe qui explose.

Quand une bombe explose, tous les combattants présents dans sa zone de contrôle (même partiellement) subissent un jet de blessures dont la FOR est égale à  $10-X$ , où X est la distance (arrondie à l'inférieur) séparant la bombe du combattant.

*Attention ! S'il reste plus de 3 bombes en jeu à la fin de la partie, alors il faut faire exploser autant de bombes que nécessaire (une par une) jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que 3 en jeu.*

## Déploiement.

Ligne de bataille.

## Objectif.

Le joueur doit contrôler le plus nombre de bombes restantes.

## Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour chaque bombe contrôlée (zone de 10cm de rayon).

## Bonus (max = 100).

20PA pour chaque combattant ayant subi un jet de blessures lors de l'explosion d'une bombe & qui est toujours vivant à l'issue de la partie.