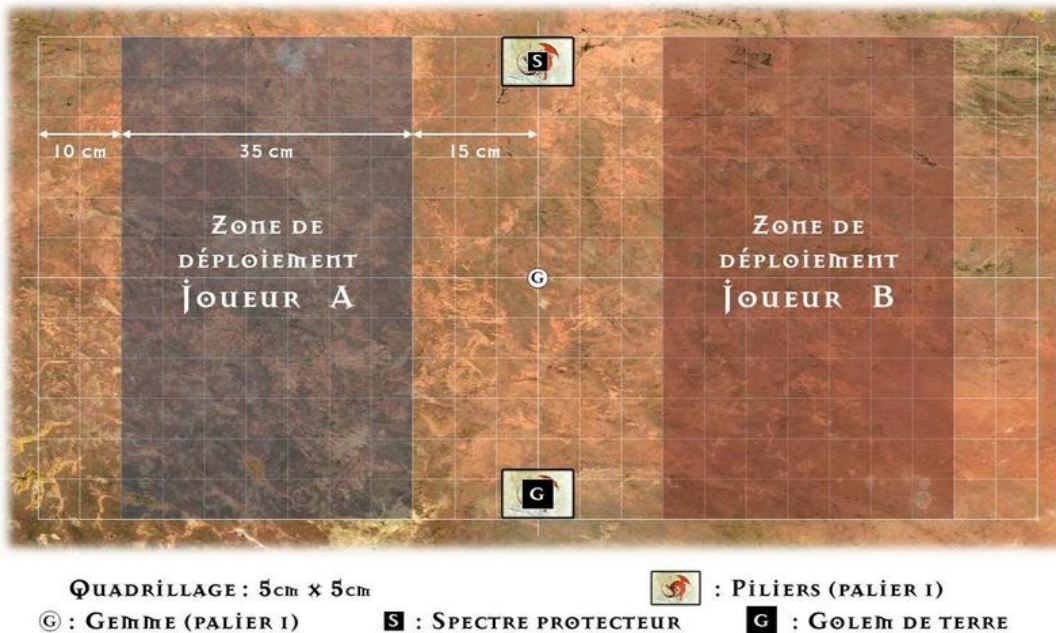


Les gardiens de pouvoir.



Situation :

Décors de scénario :

2 piliers (représentés par une carte Confrontation) sont placés à chaque extrémité de la ligne médiane.

Eléments mobiles :

3 marqueurs gemmes de pouvoir sont nécessaires. Le premier est placé au centre de la table, les autres sont placés sur le terrain lorsque les Gardiens le lâchent.

1 figurine sur socle d'infanterie pour représenter le Spectre protecteur.

1 figurine sur socle de créature pour représenter le Golem de terre.

Règles spéciales :

Les sommets des piliers se trouvent au palier 1. A ce sommet, se trouve une zone de pouvoir formant un écran opaque qui bloque les lignes de vue de l'extérieur vers l'intérieur. Lorsque le gardien d'un pilier meurt, la zone de pouvoir disparaît avec lui.

A l'intérieur de chaque zone de pouvoir se trouve un gardien possédant une gemme de pouvoir. Le gardien lâche la gemme quand il meurt. La gemme est posée à la place du gardien quand il meurt.

Entre les deux piliers se trouve une gemme de pouvoir en stase au palier 1. Cette gemme tombe au sol dès qu'un des deux gardiens perd sa gemme. Si un combattant se trouve à l'endroit de la chute de la gemme à ce moment, il encaisse un jet de Blessures (FOR 6). S'il survit, il attrape la gemme.

Les combattants ayant accès au palier 1 (volants, ...) peuvent s'emparer de la gemme quand elle se trouve au palier 1. Si c'est le cas, un volant atterrit directement au palier 0 au plus près du point de chute théorique de la gemme (hors de contact de tout autre combattant).

Les gemmes de pouvoir suivent les règles de prise (« Prise/1 »).

Accéder au sommet d'un pilier :

Un pilier est accessible par ses trois cotés libres. Afin de grimper au sommet d'un pilier, un combattant doit lancer 1d6 & faire 3 ou plus. Les combattants montés sur socle de cavalerie ne peuvent pas grimper au sommet d'un pilier. Escalader/Descendre se fait selon les mêmes règles que le Vol, sauf que la pénalité de MOU n'est que de 2,5cm (contre 5cm pour le Vol). Les combattants au palier 1 ne peuvent pas atterrir sur un pilier.

Gardiens :

Les gardiens suivent les règles des combattants neutres, avec les exceptions suivantes :

- un gardien ne bouge pas tant qu'un combattant n'a atteint le sommet de son pilier.
- aussitôt qu'un combattant atteint le sommet de son pilier, le gardien fait un assaut (avant que le combattant ne puisse finir son mouvement).
- un gardien sans sa gemme & libre de tout adversaire doit déclarer un assaut sur le combattant qui porte sa gemme, qu'il soit à portée ou non.
- un gardien sans sa gemme & engagé au corps à corps doit tenter de se désengager (choisir le mode demandant le résultat le moins élevé) pour déclarer un assaut sur le combattant qui porte sa gemme.

Spectre protecteur

10 - 3 - 4/9 - 3/6 - -6/-

Éthéré, Juste, Mort-vivant

Spécial. Indépendant.

Taille normale, Socle d'infanterie. 50

PA. Golem de Terre.

10 - 2 - 3/7 - 4/10 - 6/-

Dur à cuire, Immunité/Peur

Spécial. Indépendant.

Taille normale, Socle de créature 50PA

.