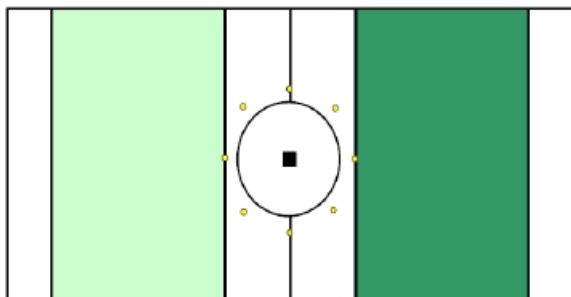


La tour sombre.

Les ruines d'une tour de sorcier surplombent le champ de batailles tandis que les corbeaux croassent Peu se risqueraient à entrer dans une telle place, mais la rumeur fait mention de trésors ainsi que d'artefacts magiques à gagner, et maintenant deux bandes se font face sur ces ruines



Situation.

Décor de scénario : Une tour en ruine (représentée par un cercle de 10cm de rayon) est placée au centre de la table Elle est considérée comme un terrain Encombré Les lignes de vue allant vers l'intérieur de la tour ou passant au travers de celle-ci sont bloquées, au palier 0 comme au palier 1

Le cercueil de Ghon-Zho est placé au centre de la table (& donc de la tour), il est représenté par un socle de créature (3,75 x 3,75cm) Il est considéré comme ayant 2cm de haut (petite taille) & est infranchissable.

Éléments mobiles : Un marqueur nez doré est placé à la mort du Golem doré.

1 figurine sur socle de créature pour représenter le Golem doré. *Attention ! Ce scénario nécessite un nombre variable d'éléments selon le format de la partie.*

4 marqueurs représentant les trésors, plus 2 par tranche (même incomplète) de 200PA.

Exemple : Une partie en 400PA nécessite 8 trésors.

Les trésors sont placés à 5cm à l'extérieur de la tour, répartis équitablement sur le pourtour.

Règles spéciales : Les trésors suivent les règles de prise (« Prise/2+ ») Quand un trésor est ramassé pour la première fois, lancez 1d6 :

-1 à 3 : Le trésor explose. Le marqueur est retiré définitivement du jeu & le combattant subit une touche de Fzaap !

-4 à 6 : Le trésor est stable & le combattant le porte normalement.

Cas particulier : lors de l'ouverture du dernier trésor, si tous les trésors précédents ont explosés, celui-ci est stable sans qu'aucun jet de d6 ne soit nécessaire.

Un combattant n'est pas limité dans le nombre de trésors qu'il peut porter Cependant, s'il en porte plus que 2 lors de la phase d'entretien, il subit une touche de Fzaap !.

Touche Fzaap ! Lorsqu'un combattant subit une touche Fzaap !, lancez 1d6 :

-1 : Aucun effet.

-2 & 3 : Le combattant est Sonné.

-4 à 6 : Le combattant subit une Blessure légère.

Cercueil de Ghon-Zho :

Quand un combattant (ou plus) termine son activation au contact du cercueil, le Golem doré apparaît à la fin du tour de parole en cours Le Golem doré est placé sur le cercueil & charge tous les combattants au contact.

Les combattants activés plus tard lors du tour peuvent cibler le Golem doré normalement (assaut, tirs, sorts, miracles & tout autre effet de jeu).

Attention ! Les seuls sorts/miracles/effets de jeu pouvant affecter le Golem sont ceux occasionnant une blessure ou un jet de Blessures, tout autre effet de jeu est inefficace sur le Golem.

Durant la phase d'entretien, le Golem doré retourne dans le cercueil s'il est libre de tout adversaire Dans ce cas, il est soigné de toutes ses blessures.

Tant qu'il est dans le cercueil, le Golem doré est immunisé à tous les effets de jeu.

Lorsque le Golem doré est détruit, aucun combattant ne peut poursuivre Si le Golem doré a été tué au corps à corps, le combattant qui l'a tué récupère le nez doré ; sinon le nez doré est placé sur l'espace libre le plus proche du cercueil, dans la direction du combattant qui a tué le Golem doré.

Le nez doré suit les règles de prise (« Prise/1 »).

Attention ! Le profil du Golem doré varie en fonction de la taille des armées Celui donné ci-dessous correspond à une partie en

200PA Le Golem doré gagne +1 en INI, ATT, RES & +15PA pour chaque tranche supplémentaire (même incomplète) de 200PA.

Golem doré de Ghon-Zho :

0 - 1+ ** - 4/- 0*** - 0/ 9 - -/-

Construct, Vivacité, Armure sacrée, Inébranlable, Brutal

Spécial Indépendant Grande taille Socle de créature 50PA.

Attention ! Le Golem doré n'est pas un Personnage.

** : Le Golem doré gagne +1 en INI par adversaire au contact.

*** : Lorsque le Golem doré inflige un jet de Blessures, la RES de l'adversaire est considérée comme étant égale à 0 Les effets de jeu tels que Armure sacrée, Instinct de survie ou Dur à cuire s'appliquent normalement La FOR de ces jets de Blessures n'est pas affectée par le niveau de blessure du Golem doré.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit récupérer un maximum de trésors, contrôler le cercueil de Ghon-Zho & mettre la main sur le fabuleux nez doré du Golem doré.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le joueur qui porte le plus de trésors.

1 PV pour le joueur qui contrôle le cercueil à la fin de la partie.

1 PV pour le joueur qui porte le nez doré à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

40PA pour le joueur qui a tué le Golem doré.

10PA pour chaque trésor que le joueur a été le premier à ramasser (qu'il ait explosé ou non).