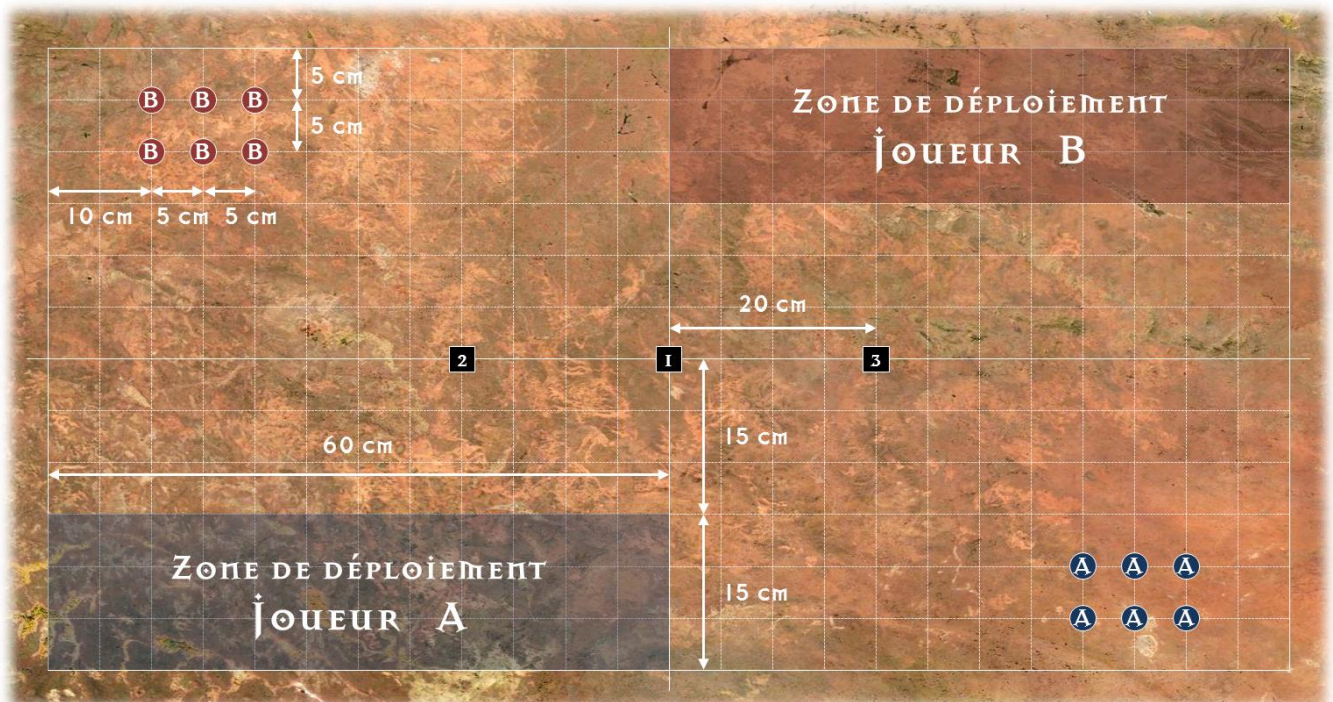


## Les dormeurs.



**QUADRILLAGE : 5cm x 5cm**

**1 2 3 : DORMEURS**

**A : CLEFS DU JOUEURS A**

**B : CLEFS DU JOUEURS B**

*Aarklash est ancien, au-delà de ce qui est imaginable. Les civilisations se succèdent les unes après les autres. Que sont ces mystérieuses statues qu'on appelle les Dormeurs ? On les trouve dans une région inhabitée des plaines d'Avagdu, comme si elles étaient gelées depuis des siècles. Calmes & stoïques. Un groupe d'archéologues cynwälls a enfin découvert le secret de ces Dormeurs. Ce sont des constructs de guerre du Sphinx ! Mais le temps presse, parce que tout le monde sur Aarklash va vouloir s'emparer de ses prestigieux vestiges d'une culture passée. Le principal problème semblait résider dans le fait qu'on ne pouvait pas les transformer tant ils étaient profondément ancrés dans le sol. Ce problème semble avoir été réglé par les cynwälls. La rumeur parle de clefs qui, maniées correctement, peuvent réveiller les géants endormis & les libérer du sol. Qui va libérer les Dormeurs & sera capable de les ramener dans son laboratoire ?*

### I. Situation.

**Décors :** 6 à 8

#### **Éléments mobiles :**

Dans chaque moitié droite du terrain, 6 clefs (3 neutres & 3 autres numérotées 1, 2 & 3) sont placées aléatoirement (face cachée) comme sur le plan.

Sur la ligne médiane sont placés 3 Dormeurs, numérotés 1, 2 & 3. Le premier est placé au centre de la table, les 2 autres à 20cm du centre de chaque côté. Chacun d'eux est sur un socle d'infanterie.

### II. Règles spéciales.

Les clés obéissent aux règles de prise (« Prise/2 »).

Le joueur doit ramasser les clefs et activer le Dormeur associé en posant sur lui la bonne clef (celle avec le même numéro) lors de la phase d'Entretien. Chaque camp dispose d'une clef pour chaque Dormeur. Le porteur de clef qui active un Dormeur pour la première fois est son activateur.

Si l'activateur est un mystique, le Dormeur se réveille avec le sentiment d'avoir retrouvé un maître respectable. C'est désormais un combattant ami qui est activé avec la carte du mystique.

Si l'activateur n'est pas un mystique, alors il n'a pas forcément les connaissances nécessaires pour contrôler le Dormeur, lancer 1D6 :

- **1** : Le Dormeur s'éveille & tue l'activateur. Certainement un court-circuit ou une fausse manœuvre ! Le Dormeur est considéré comme un combattant neutre jusqu'à la fin de la partie.
- **2 à 5** : Tout va bien, c'est votre homme ! Le Dormeur est désormais un combattant ami qui est activé avec la carte de son activateur.
- **6** : Un éclair de lumière part du Dormeur droit vers la tête de l'activateur ! Le Dormeur est désormais un combattant ami qui est activé avec la carte de son activateur. De plus l'activateur est immédiatement soigné de toutes ses blessures et gagne la compétence « Chance » jusqu'à la fin de la partie.

Lorsqu'un Dormeur est tué net, il est remplacé par un marqueur inactif. Il peut alors être ramassé selon les règles de prise (« Prise/1 »). Un Dormeur désactivé ne peut en aucun cas être activé à nouveau.

**Attention !** Le profil du Dormeur varie en fonction de la taille des armées. Un Dormeur gagne INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1, RES+1, PEUR+1, +15PA et « Implacable/+1 » pour chaque tranche supplémentaire (même incomplète) de 200PA.

**Dormeur (200PA).**

12,5 - 4 - 4/6 - 4/7 - -6/-  
Construct, Dur à cuire, Implacable/1, Furie guerrière.  
Spécial Neutre. Taille moyenne.  
40PA.

**Dormeur (800PA).**

12,5 - 7 - 7/9 - 7/10 - -9/-  
Construct, Dur à cuire, Implacable/4, Furie guerrière.  
Spécial Neutre. Taille moyenne.  
85PA.

**Dormeur (400PA).**

12,5 - 5 - 5/7 - 5/8 - -7/-  
Construct, Dur à cuire, Implacable/2, Furie guerrière.  
Spécial Neutre. Taille moyenne.  
55PA.

**Dormeur (1000PA).**

12,5 - 8 - 8/10 - 8/11 - -10/-  
Construct, Dur à cuire, Implacable/4, Furie guerrière.  
Spécial Neutre. Taille moyenne.  
100PA.

**Dormeur (600PA).**

12,5 - 6 - 6/8 - 6/9 - -8/-  
Construct, Dur à cuire, Implacable/3, Furie guerrière.  
Spécial Neutre. Taille moyenne.  
70PA.

### III. Déploiement.

15cm ou moins du grand bord de table, mais seulement dans la moitié gauche de cette zone.

### IV. Objectif.

Le joueur doit contrôler le plus grand nombre de Dormeurs possible.

### V. Conditions de victoires (3 PV).

1PV pour chaque Dormeur sous votre contrôle, qu'il ait été détruit et ramassé (quel que soit le joueur qui l'ait activé) ou qu'il soit en fonctionnement en tant que combattant ami.

### VI. Bonus (max = 100).

20PA pour chaque combattant ennemi tué par un Dormeur ami.