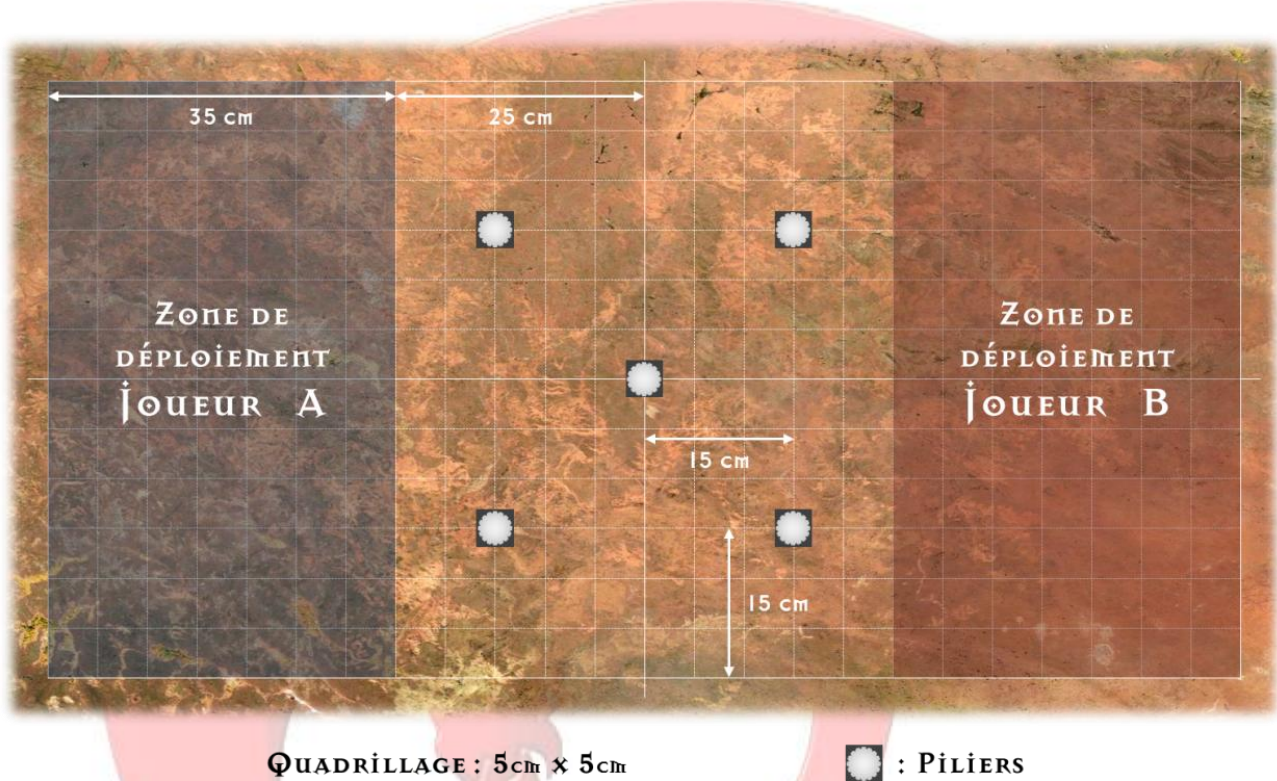


Les piliers de magie.

Situés dans une forêt oubliée depuis longtemps, les antiques ruines d'un temple, construit il y a des éons pour adorer un Dieu depuis longtemps oublié, continuent d'attirer les convoitises. Des rois et des leaders de tout Aarklash qui ont entendu parler de ce temple ont envoyé des groupes de combattants afin de retrouver ses ruines. Mais les ravages du temps n'ont laissé des anciens murs du temple que quelques piliers, vibrant et irradiant d'une étrange manière.

Celui qui les contrôlera sera capable d'appeler l'antique divinité et d'utiliser son pouvoir contre ses adversaires.



I. Situation.

Décors de scénario :

5 piliers sont représentés par un socle de créature (3,75 x 3,75cm). Ils sont considérés comme ayant 5cm de haut (grande taille) & sont infranchissables.

Chaque pilier possède X+2 PS et une RES=4+X, avec X=1 par tranche de 100PA du format :

- 200PA : RES=6 et 4PS.
- 300PA : RES=7 et 5PS.
- 400PA : RES=8 et 6PS.
- 500PA : RES=9 et 7PS.
- 600PA : RES=10 et 8PS.
- 700PA : RES=11 et 9PS.
- 800PA : RES=12 et 10PS.
- 900PA : RES=13 et 11PS.
- 1000PA : RES=14 et 12PS.

Décors : 6 à 8

II. Règles spéciales.

Les 5 piliers sont considérés comme neutres au début de la partie.

Un pilier doit avoir perdu tous ses PS pour pouvoir changer de détenteur.

Pour devenir le détenteur d'un pilier, un joueur doit le contrôler (contact) à la fin d'une phase alors que le pilier est à 0 PS.

Si aucun combattant ennemi n'est en contact avec un pilier lors de la phase d'Entretien, alors ce dernier regagne 1PS. Cet effet affecte aussi les piliers neutres. Aucun pilier ne peut dépasser son nombre initial de PS, par quelque effet de jeu que ce soit.

III. Déploiement.

35cm ou moins du petit bord de table.

IV. Objectif.

Le joueur doit être le détenteur d'autant de piliers que possible.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1PV pour le joueur qui est le détenteur du pilier central.
- 1PV pour le joueur qui est le détenteur des 2 piliers de sa zone de déploiement.
- 1PV pour le joueur qui est le détenteur des 2 piliers de la zone de déploiement ennemie.

VI. Bonus (max = 100).

10PA pour chaque PS d'un pilier contrôlé (contact) à la fin de la partie.

