

## Le bon, la brute & le truand.

*Le jeune apprenti sortit de la tente comme un minotaure enragé, il courait vers la forêt en transportant, serré contre sa poitrine, la pierre étrange et précieuse que son maître l'avait envoyé chercher... Le caillou lisse et dépoli pulsait d'une lumière écarlate au travers de la pièce de tissus brodés dans laquelle il était conservé, à l'abri des regards indiscrets.*

*Le shaman attendait son disciple dans une clairière ronde, psalmodiant une mélodie Sessair ancestrale, sa patience avait déjà presque atteint ses limites, « Pourvu que ce jeunot ne se soit pas perdu en chemin dans la forêt ? ». Et c'est à ce moment précis que le disciple tout essoufflé fit enfin son apparition en sortant des fougères. Il déposa avec précaution et respect la pierre de vie au pied de l'antique statue qui siégeait au centre de la clairière, et soudain les yeux du colosse inanimé se mirent à pulser la même lumière magique à un rythme identique à la pierre, au grand étonnement de l'apprenti... Le maître souriait, décidément son jeune disciple avait encore beaucoup de mystères à découvrir. Voilà, tout était prêt pour le début des incantations. Au même moment dans deux autres clairières de la forêt, deux statues similaires s'éveillaient d'un sommeil séculaire...*



### I. Situation.

#### Décor de scénario :

3 statues (Grande taille, socle de créature) sont déployées sur la ligne médiane, l'une au centre de la table & les 2 autres à 20cm de chaque petit bord de table.

Les statues sont considérées comme des éléments de décor inaltérables, indestructibles et inamovibles.

**Décor** : 6 à 8

#### Éléments mobiles :

2 marqueurs 'Pierre de vie' pour chaque joueur.

### II. Règles spéciales.

Un marqueur 'Pierre de vie' est porté au déploiement par 2 combattants différents de chaque armée. Les marqueurs 'Pierre de vie' suivent les règles de prise (« Prise/4 »).

Lors de la phase d'Entretien :

- Si un seul combattant portant un marqueur '*Pierre de vie*' est au contact d'une statue (les combattants ne portant pas de marqueur '*Pierre de vie*' sont ignorés), celle-ci prend vie. La statue devient un golem de l'armée du joueur.
- Si plusieurs combattants ennemis portant un marqueur '*Pierre de vie*' sont au contact d'une statue (les combattants ne portant pas de marqueur '*Pierre de vie*' sont ignorés), celle-ci prend vie. La statue devient un golem de l'armée du joueur qui contrôle la zone (10cm autour de la statue).
- Si aucun combattant portant un marqueur '*Pierre de vie*' ne se trouve à 10cm ou moins d'un golem, celui-ci se désactive. Le golem redevient une statue et n'est plus considéré comme un combattant.
- Si un seul combattant portant un marqueur '*Pierre de vie*' se trouve à 10cm ou moins d'un golem, celui-ci devient un combattant de l'armée du joueur.
- Si plusieurs combattants ennemis portant un marqueur '*Pierre de vie*' se trouvent à 10cm ou moins d'un golem, celui-ci devient un combattant de l'armée du joueur qui contrôle la zone (10cm autour de la statue). Si aucun joueur ne contrôle la zone, le golem reste dans la même armée.

Un golem qui prend (ou reprend) vie ne peut pas être activé lors de la prochaine phase d'Activation : sa carte n'est pas intégrée à la pile d'activation et le sera seulement à partir de la phase d'Activation suivante (sauf si le golem est redevenu une statue ou a changé de camp).

**Attention !** Le profil du Golem varie en fonction de la taille des armées. Un Golem gagne INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1, RES+1, PEUR+1 et +15PA pour chaque tranche supplémentaire (même incomplète) de 100PA.

**Golem bon (200PA).**

10 - 2 - 4/9 - 3/8 - -6/-

Construct, Inaltérable, Béni des dieux, Soin/1.

Créature Neutre. Grande taille.

60PA

**Golem brute (200PA).**

10 - 2 - 4/9 - 3/8 - -6/-

Construct, Inaltérable, Brutal, Tueur né.

Créature Neutre. Grande taille.

60PA

**Golem truand (200PA).**

10 - 2 - 4/9 - 3/8 - -6/-

Construct, Inaltérable, Ambidextre, Assassin.

Créature Neutre. Grande taille.

60PA

**Golem bon (300PA).**

10 - 3 - 5/10 - 4/9 - -7/-

Construct, Inaltérable, Béni des dieux, Soin/1.

Créature Neutre. Grande taille.

75PA

**Golem brute (300PA).**

10 - 3 - 5/10 - 4/9 - -7/-

Construct, Inaltérable, Brutal, Tueur né.

Créature Neutre. Grande taille.

75PA

**Golem truand (300PA).**

10 - 3 - 5/10 - 4/9 - -7/-

Construct, Inaltérable, Ambidextre, Assassin.

Créature Neutre. Grande taille.

75PA

**Golem bon (400PA).**

10 - 4 - 6/11 - 5/10 - -8/-

Construct, Inaltérable, Béni des dieux, Soin/1.

Créature Neutre. Grande taille.

90PA

**Golem brute (400PA).**

10 - 4 - 6/11 - 5/10 - -8/-

Construct, Inaltérable, Brutal, Tueur né.

Créature Neutre. Grande taille.

90PA

**Golem truand (400PA).**

10 - 4 - 6/11 - 5/10 - -8/-

Construct, Inaltérable, Ambidextre, Assassin.

Créature Neutre. Grande taille.

90PA

### III. Déploiement.

15cm ou moins du grand bord de table.

### IV. Objectif.

Le joueur doit prendre le contrôle des statues pour le compte de son armée.

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

1 PV pour chaque golem appartenant à l'armée du joueur à la fin de la partie.

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

25PA pour chaque marqueur '*Pierre de vie*' porté par un combattant ami à la fin de la partie.