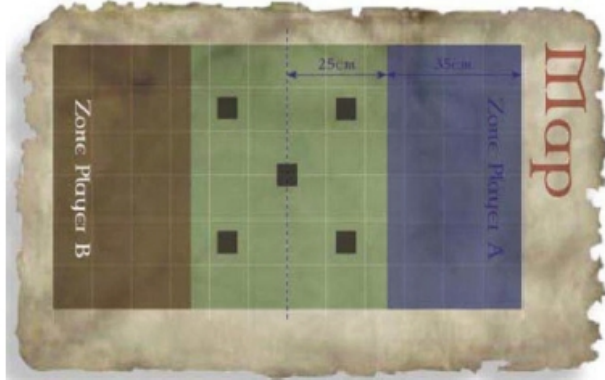


Les piliers de magie.

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 parlé 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



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) Chaque pilier possède 1PS & une RES=2 par tranche de 100 PA.

Règles spéciales : Les 5 piliers sont considérés comme neutres au début de la partie. Un pilier doit avoir perdu tous ses PS pour pouvoir être contrôlé. Pour prendre le contrôle d'un pilier, il faut lui ôter tous ses PS et le contrôler (contact). Lors qu'aucun combattant adverse n'est en contact avec un pilier lors de la phase d'entretien, ce dernier regagne 1PS. Cet effet affecte aussi les piliers neutres. Aucun pilier ne peut dépasser 6PS, par quelque effet de jeu que ce soit.

Déploiement.

35cm ou moins du petit bord de table.

Objectif.

Le joueur doit contrôler autant de piliers que possible.

Conditions de victoire (3 PV).

1PV pour le joueur qui contrôle (contact) le pilier central.

1PV pour le joueur qui contrôle (contact) les 2 piliers de sa zone de déploiement.

1PV pour le joueur qui contrôle (contact) les 2 piliers de la zone de déploiement adverse.

Bonus (max = 100).

10PA pour chaque PS d'un pilier contrôlé la fin de la partie.