

Les dormeurs.

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 dans les plaines d'Avagdu, comme si elles étaient gelées depuis des siècles. Calmes et 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 ces prestigieux vestiges d'une culture passée. Le principal problème semblait résider dans le fait qu'on ne pouvait pas les transformer tant ils étaient 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 et les libérer du sol. Qui va libérer les Dormeurs et les amener dans son laboratoire ?



Situation.

Éléments mobiles : Dans chaque moitié droite du terrain, 6 clés (3 neutres et 3 numérotées 1, 2 et 3) sont placées aléatoirement face cachée comme indiqué sur le plan.

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

Règles spéciales :

Les clés obéissent aux règles (« Prise :2 »).

Le joueur doit ramasser les clefs et activer le Dormeur associé en posant sur lui la bonne clé (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 un mystique. Lancer alors 1d6 :

- 1 : le Dormeur s'éveille et tue l'activateur. Certainement 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 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 soigné de toutes ses blessures et gagne la compétence « Chance »... Mystérieux, mais puissant !

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

Dormeur.

12,5 - 5 - 5/7 - 5/8 - -5/-

PA : 91

Construct, Dur à Cuire, Implacable/3, Furie guerrière

Spécial, Indépendant

Socle d'infanterie, Taille normale.

Attention : un Dormeur n'est pas un personnage !

Déploiement.

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

Objectifs.

Le joueur doit contrôler le plus grand nombre de Dormeurs.

Conditions de victoire (3PV).

1 PV pour chaque dormeur contrôlé, 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 allié.

Bonus (max 100). (max=100).

10 PA pour chaque combattant ennemi éliminé par un Dormeur sous votre contrôle. (max 100).