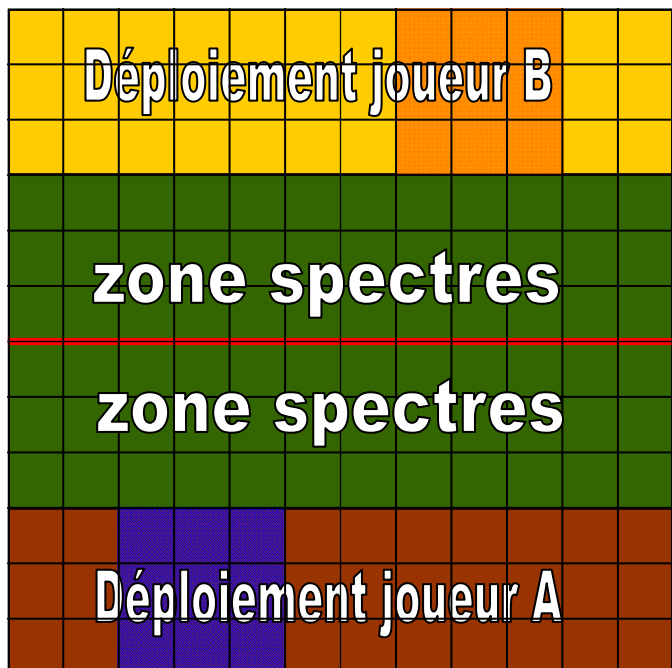


SPECTRES

Les spectres ont toujours hanté les bois de Nerzac. Si ils effraient les petites gens, les nobles, eux pensent qu'ils sont porteurs de vertus exceptionnelles.

FORMAT:

3500 –4000 PA / 6 tours
Attaquant / défenseur: non



Si au minimum 1 membre d'une unité en possession d'un ou plusieurs spectres se trouve dans une zone de déploiement (amie ou ennemie), les spectres sont immédiatement libérés hors zone de déploiement des joueurs.

OBJECTIFS:

Objectif principal (4PV): Capturer et détenir au moins 2 spectres au terme des six tours de jeu. La puissance minimale pour capturer un spectre est de 2 par spectre. Une même unité ne peut cependant pas détenir plus de 2 spectres voir règles « posséder un objet ».

Objectif secondaire (2): Contrôler le carré dans la zone adverse.

POINTS D'ÉLIXIR:

Les compagnies démarrent avec deux points d'élixir de plus.
Elles remportent un point d'élixir par tour par spectre en leur possession.

TERRAIN:

Le terrain doit comporter au minimum 6 éléments de décor dont un central de dimensions minimale de 15 par 15 cm.

LES SPECTRES.

-4 spectres hantent la contrée. Avant la phase de déploiement, les 4 spectres sont équitablement disposés sur la ligne médiane.

-A chaque début de tour, après la préparation des séquences d'activations mais avant le jet d'autorité, les spectres se déplacent aléatoirement de 20 cm. Utilisez le gabarit de dispersion pour déterminer la direction qu'ils empruntent.

-Les spectres ont la compétence vol: ils ignorent toute forme d'obstacle. Cependant, il ne peuvent pas s'arrêter au milieu d'un décor, ils doivent, si cela est nécessaire, augmenter leur capacité de mouvement afin de terminer leur déplacement sur le terrain.

-Les spectres ne peuvent pas pénétrer dans les zones de déploiement des joueurs. Il leur mouvement les conduit à le faire, il « rebondissent » à la manière d'une bille de billard sur l'intersection « zone spectre / déploiement A ou B »

Les spectres se matérialisent à la fin du deuxième tour. Il ne peuvent donc pas être capturés au premier ni au deuxième tour.

-Les spectres ne peuvent en aucun cas se trouver dans la zone de déploiement des joueurs, qu'ils soient libres ou capturés.