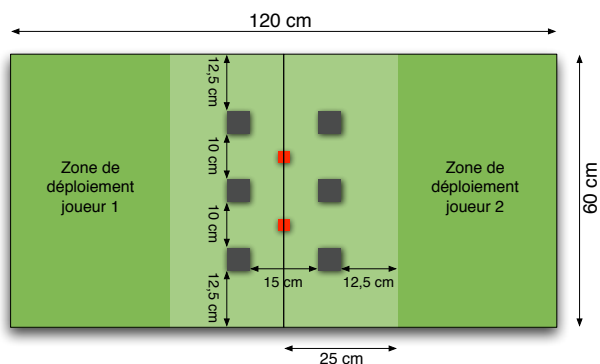


# LES PROFANATEURS DE SEPULTURES

Dans certaines contrées reculées, de grands Rois, témoins des temps anciens, sont enterrés. Les légendes disent que leur tombeau recèle de grandes richesses. Mais elles ne disent rien des dangers qui attendent les imprudents qui osent profaner de tels lieux. Beaucoup sont partis chercher la fortune et sont revenus tremblants de terreur.

## DEPLOIEMENT



## DUREE & DECORS

6 tours, 4 décors. Les décors doivent être placés à 10 cm ou plus des bords de la table et des tombeaux.

## SITUATION

6 tombeaux, représentés par des socles de grande créature (5 cm x 5 cm) sont déployés au centre de la table selon le schéma ci-dessus. Chaque tombeau contient une dépouille (couverte d'or et de pierreries, bien entendu) représentée par une gemme posée sur le tombeau. Les tombeaux ne peuvent être la cible d'un tir et ont les caractéristiques suivantes :

- petite taille ;
- RES 6 ;
- PS 4.

Deux colonnes magiques, représentées par des socles d'infanterie (2,5 cm x 2,5 cm) sont placés sur la ligne médiane à 12,5 cm l'une de l'autre et chacune centrée dans un groupe de 4 tombeaux. Dès que l'un des quatre tombeaux les plus proches d'une colonne est ouvert, la colonne entre en activité. Au début de chacune des phases d'activation suivantes, elle lance une attaque magique de portée 20 cm sur la figurine la plus proche et provoque un jet de blessure de FOR 4. Si ce jet de blessure entraîne une blessure légère ou plus, deux autres figurines situées à 5 cm ou moins de la cible initiale subissent aussi un jet de blessure FOR 4. (Un **Déterré** ne peut pas être la cible de ces attaques). Ces colonnes sont de très grande taille et ne peuvent être ciblées par une attaque quelle qu'elle soit.

Lorsque les PS d'un tombeau sont  $\leq 0$ , il est ouvert. Un combattant au contact du tombeau peut alors récupérer la dépouille selon les règles de prise. La gemme qui représente cette dépouille est alors placée sur son socle. Un combattant ne peut transporter qu'une dépouille. Un combattant qui transporte une dépouille perd un dé de combat et ne peut terminer un mouvement à plus de 10 cm d'un tombeau (sacrée malédiction !). Si il fuit, il doit lâcher la dépouille puis fuir.

Chaque joueur dispose de deux pions **Déterré** (utilisez des gemmes de ténèbres par exemple). Pendant la phase d'activation, un joueur peut, lorsqu'il a la main, jouer un pion **Déterré** au lieu de jouer une ou plusieurs cartes. Il défausse le pion et place une figurine de **Déterré** sur socle d'infanterie au contact d'un tombeau ouvert et, s'il le désire et le peut, au contact d'une figurine adverse. Les Déterrés ainsi placés ont les caractéristiques suivantes :

Déterré	
MOU	7,5
INI	0
ATT	3-5
DEF	0-5
-	-
PEUR	5
DIS	-
Compétence :	Mort-vivant, Acharné

Si le **Déterré** est placé au contact d'une figurine, celle-ci est considérée comme ayant subi un engagement avec les conséquences que cela implique (test de PEUR). Un **Déterré** ne peut pas se déplacer pendant la phase d'activation où il est placé sur la table. Les tours suivants, les **Déterrés** suivent les règles des combattants neutres (DoW, page 98) exceptés qu'ils sont activés avant les figurines des joueurs et qu'ils ne relance les 6 que si l'adversaire défend.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque joueur marque 1 PV par tranche complète de deux dépouilles qu'il possède à la fin du scénario.

## PRIME

- 15 points de GA par tombeau ouvert par une figurine amie.
- 10 points de GA si le joueur possède un nombre impair de dépouilles.