

## Les Bombes (version alternative).

*Les anciennes races utilisaient parfois des technologies inconnues des actuels habitants d'Aarklash La rumeur prétend que d'anciennes armes & d'anciens pièges peuvent être trouvés dans des régions inhospitalières Deux bandes armées ont trouvées une zone recelant de nombreux artefacts d'une technologie explosive & tentent d'en déchiffrer les mystères.*

### Situation.

**Décors de scénario :** Avant le placement des décors, deux pions « mystère » sont placés sur la ligne médiane, à 20 cm des petits bords de table. Une fois les décors placés et les camps de chaque joueur déterminés, chacun place deux pions face cachée dans sa zone de déploiement, à 10 cm de tout bord de table et à 20 cm de tout autre pion de scénario. Un des pions de chaque joueur est un piège, l'autre représente une stèle incrustée dans le sol (inamovible, inaltérable, indestructible). Les joueurs placent ces pions un par un à tour de rôle.

**Règle spéciales :** Avant la partie, chaque joueur attribue secrètement un « détonateur fiable » à un de ses combattants (dont l'identité doit donc être inscrite sur la feuille d'armée afin de pouvoir la vérifier ultérieurement).

Lorsqu'un combattant termine son activation au contact d'un pion « mystère », il peut choisir de le révéler, auquel cas on détermine à pile ou face s'il s'agit d'un pion « détonateur aléatoire » ou d'une troisième stèle (l'autre pion mystère étant alors respectivement une stèle ou le détonateur aléatoire).

Les pions détonateurs (fiables ou aléatoires confondus) suivent les règles de prise/1. Pendant l'activation du porteur d'un détonateur, le joueur qui le contrôle peut choisir de l'enclencher, auquel cas le détonateur est détruit et :

- s'il s'agit d'un détonateur fiable, la bombe de la zone de déploiement du joueur explose
- s'il s'agit d'un détonateur aléatoire, on détermine à pile ou face quelle bombe explose.

Lorsqu'une bombe explose, tous les combattants présents dans un rayon de 10 cm autour subissent immédiatement un jet de blessure de FOR 6.

### Déploiement.

Chaque joueur se déploie à l'intérieur d'une bande de 15 cm le long d'un grand bord de table.

### Objectif.

Contrôler les stèles.

### Conditions de victoire (3PV) .

1PV pour chaque stèle contrôlée. La zone de contrôle s'étend dans un rayon de 10 cm autour de chaque stèle.

### Bonus.

50PA pour chaque bombe que le joueur a fait exploser.