

# L'arène d'acier v2

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces.
- 2) Les joueurs placent 2 rétiaires d'Acier sur la ligne médiane à 6 pouces de part et d'autre du centre de la table.
- 3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de d'Acier en respectant les règles suivantes :
  - Un d'Acier ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table, d'un rétiaire d'Acier ou d'un autre d'Acier.
  - Les joueurs placent les d'Acier à tour de rôle. Déterminez à l'initiative quel joueur commence à poser un d'Acier.
- 4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de Composants en respectant les règles suivantes :
  - Les pions doivent être posés sur un élément de d'Acier à 5 pouces au moins d'un autre pion.
  - Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en commençant par celui qui n'a pas choisi le côté de terrain)
  - Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des d'Acier)

## Déploiement

Tirez au dé pour savoir où se trouve la zone de déploiement de chaque joueur.

Les zones de déploiement se trouvent à 13" des rétiaires d'Acier.

Le joueur possédant le plus de cartes commence à se déployer en premier. Tirez au dé si vous possédez le même nombre de cartes.

## Conditions de Victoire

À chaque fin de tour, on cumule les PV comme suit :

- 1 PV par figurine en état indemne dans les 6 pouces d'un rétiaire d'Acier (à partir du deuxième tour)
- 1 PV lorsqu'une figurine blesse une figurine par une CC
- 1 PV lorsqu'une figurine réussit une parade
- 3 PV par rétiaire d'Acier encore en vie dont la dernière blessure a été infligée par le jet de COM d'une figurine alliée

À la fin d'un tour, si un joueur possède de 25 PV, il remporte la partie. Si à la fin du temps imparti, aucun joueur ne totalise 25 PV, que les deux joueurs ont 25 PV ou plus, ou qu'un joueur n'a plus de figurine en jeu, c'est un match nul.

Nombre de PV maximum à gagner : 35

## Règles Spéciales

**Rétiaires d'Acier :** Ils sont semblables à ceux que peut recruter le Royaume d'Avalon avec l'ajout des règles spéciales suivantes : ils ont la compétence coriace/1.

Ils sont toujours considérés comme aux aguets, sauf effets et formules spécifiant le contraire. Ils disposent d'un unique PA pour chaque action qu'ils veulent effectuer.

En combat, la CC jouée est choisie par l'adversaire du joueur qui affronte le rétiaire d'Acier parmi celles autorisées.

Si un joueur tire sur un rétiaire d'Acier, son adversaire décide s'il effectue un mouvement de action.

Au début du tour (à partir du deuxième tour), chaque rétiaire d'Acier s'active. Déterminez à l'initiative lequel est activé en premier.

Si le rétiaire d'Acier est à terre suite à la formule bourrasque violente, il se relève gratuitement. Si cela est possible, il charge gratuitement la figurine la plus proche parmi celleselligibles et à portée de charge. S'il est dans la portée de combat d'une ou plusieurs figurines adverses sans être au corps à corps lui-même, il effectue un engagement contre la plus proche.

Téléchargez le fichier jpg des cartes des rétiaires d'Acier :

<http://alkemynicoleblond.free.fr/scenarios/arene-acier/retiaires-acier-hd.jpg>

