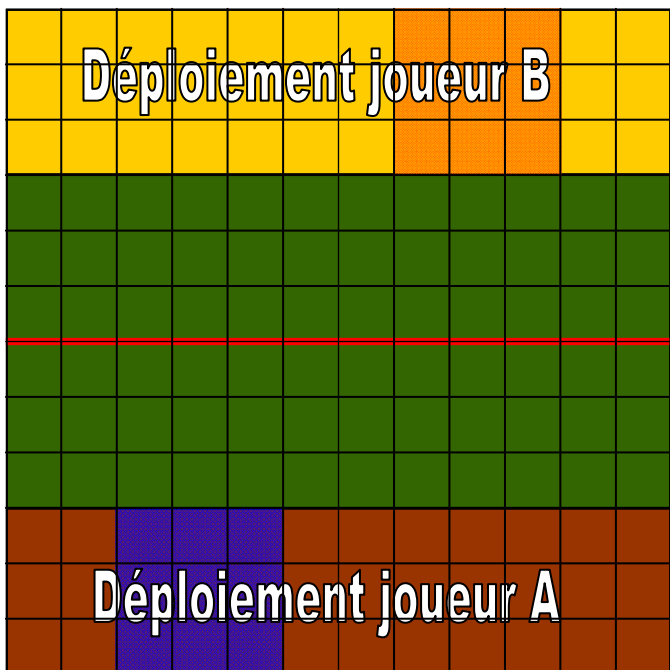


## SPECTRES

*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



La puissance minimale pour capturer un spectre est de 2 par spectre. Une même unité ne peut cependant pas détenir plus de 2 spectres.

Pour récupérer un spectre détenu par une unité adverse il faut anéantir l'unité ou la mettre en déroute. A ce moment le spectre reste au sol. Il pourra se déplacer au tour suivant si aucune unité ne l'a capturé.

Si une unité n'a plus la puissance nécessaire pour contrôler un spectre, celui devient libre à nouveau.

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

### POINTS D'ÉLIXIR:

La compagnie démarre avec deux points d'élixir de plus.

Elle remporte un point d'élixir par tour par spectre en sa 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 peuvent, si cela est nécessaire, augmenter leur capacité de mouvement afin de terminer leur déplacement sur le terrain.

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

### OBJECTIFS:

**Objectif principal (4PV):** Capturer et détenir au moins 2 spectres au terme des six tours de jeu. Pour capturer un spectre une unité doit terminer son mouvement sur celui-ci.