



Les Piliers de Pouvoir émergent par magie, par la volonté de grands sorciers ou par la force des Vents de Magie. Ils ont différentes représentations allant d'une tornade de magie à une montagne solitaire, certains naissent au sein d'une ruine d'autre dans un volcan ou au cœur d'un arbre vénérable.

Ce document vous présente la façon d'inclure une version simplifiée des Piliers de Pouvoir dans vos batailles **Warmaster Évolution**.



## LES PILIERS DE POUVOIR

Ils sont des éléments de décors remarquables sur le champ de bataille.

Un Pilier de Pouvoir est considéré comme un terrain infranchissable et n'est accessible que par un Sorcier avec ou sans monture.

Un Pilier de Pouvoir est indestructible.

## NOMBRE DE PILIERS

Le nombre de Piliers de Pouvoir est proportionnel aux nombres de points d'armée présents sur le champ de bataille.

Un Pilier de Pouvoir apparaît pour chaque armée en jeu puis, les joueurs peuvent choisir d'un commun accord d'en ajouter d'autres sans jamais dépasser le nombre maximum de Piliers autorisé par le format de la bataille.

FORMAT	NOMBRE DE PILIERS
0 à 1999 points	1 par joueur
2000 à 2999 points	Jusqu'à 2 par joueur
3000 à 3999 points	Jusqu'à 3 par joueur
etc.	

## PLACEMENT DES PILIERS

Avant la phase de déploiement, chaque joueur place l'un après l'autre chaque Pilier de Pouvoir.

Pour déterminer qui place le sien en premier lancez 1D6, le plus grand résultat commence.

Le placement des Piliers de Pouvoir suit les règles suivantes :

- Chaque joueur peut placer ses Piliers de Pouvoir n'importe où dans sa moitié de terrain
- La distance minimale entre chaque Pilier de Pouvoir doit être de 30 cm.



## LA PUISSANCE DES PILIERS

Un Pilier de Pouvoir est un décor remarquable, il doit pouvoir accueillir un socle de Sorcier ou de Maître des Runes.

Si un Sorcier ou un Maître des Runes s'installe sur un Pilier de Pouvoir, il en prendra le contrôle le tour suivant.

Le Sorcier ou le Maître des Runes doit être placé physiquement sur le Pilier, il ne pourra pas bénéficier de sa puissance lors de ce tour mais il pourra continuer à jouer comme d'habitude c'est à dire donner des ordres et lancer un sort.

Dès le tour suivant, il prend le contrôle du Pilier et il pourra bénéficier de ses bonus.

Un Sorcier contrôlant un Pilier de Pouvoir ne peut pas bénéficier de l'éventuel bonus au lancement d'un sort lié à sa race (par exemple la relance des Hauts Elfes ou celle des Hommes Lézards).

Un Sorcier ou un Maître des Runes contrôlant un Pilier de Pouvoir voit sa puissance magique décuplée, il est assailli par l'afflux des vents de magie. A chaque tour de jeu, il doit choisir entre les bonus suivants :

- Le Sorcier reçoit un bonus de +1 au dé pour lancer un sort.

Ou

Le Sorcier peut lancer jusqu'à 2 sorts lors de son tour

- Le Maître des Runes peut tenter de dissiper les sorts sur l'ensemble du champ de bataille.

EN REVANCHE Un tel afflux de puissance engendre des contraintes :

- Le Sorcier qui obtient un 1 en lançant son sort doit faire un jet dans la table des **fiascos magiques** (voir plus loin)
- Pour les Maîtres des Runes un résultat de 1 met fin à toute tentative pour ce tour.
- Un Sorcier ou Maître des Runes sur un Pilier de Pouvoir ne peut pas donner d'ordres

## D6

## FIASCO MAGIQUE

- |     |  |
|-----|--|
| 1   | Le Sorcier fond sous la puissance magique. Il est retiré comme perte du champ de bataille.   |
| 2-3 | Le Sorcier oublie le sort qu'il vient de lancer et ne pourra plus le lancer durant toute la bataille. Sa phase de magie prend fin et le Sorcier est expulsé du pilier, il doit rejoindre une unité amie dans les 30 cm ou être détruit.                              |
| 4-5 | La phase magie s'arrête, le Sorcier est expulsé du Pilier, il doit rejoindre une unité amie dans les 30 cm ou être détruit.  |
| 6   | La magie submerge le Sorcier, le sort est lancé avec succès et ne peut être contré de quelque façon que ce soit. (Maître des Runes, Parchemins Anti Magie...).<br>Le Sorcier est expulsé du Pilier, il doit rejoindre une unité amie dans les 30 cm ou être détruit. |

## SORTS UNIVERSELS

Tous les Sorciers et les Maîtres des Runes présents sur le champ de bataille peuvent lancer deux sorts en plus des sorts auxquels ils ont habituellement accès.

### Soulever le monde

2+ ; Portée : Contact

Le sorcier ou le Maître des Runes doit contrôler un pilier de Magie pour lancer ce sort. Le Pilier de Pouvoir peut se téléporter jusqu'à 30 cm dans la direction voulue. Attention, la distance minimale entre deux Piliers de Pouvoir doit toujours rester de 30 cm. Le Pilier de Pouvoir ne peut pas se matérialiser dans un autre décor ni sur une unité.

### Surcharge de Magie

5+ ; Portée : Autre Pilier ; Pas de ligne de vue

Le Sorcier ou Maître des Runes peut expulser le contrôleur du Pilier de Pouvoir le plus proche de lui, en cas d'égalité de distance le lanceur du sort choisi lequel.

Le personnage expulsé doit rejoindre une unité amie dans les 30 cm ou être détruit.

