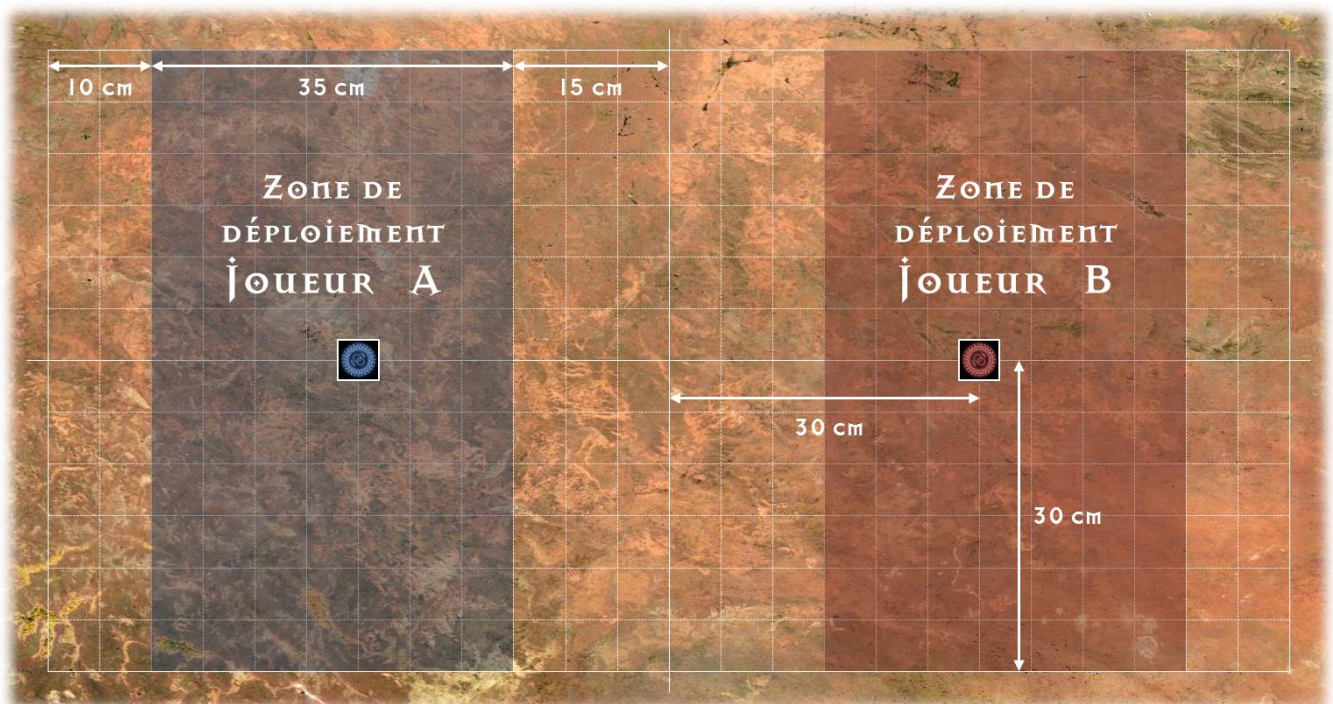


La garde.



QUADRILLAGE : 5cm x 5cm

  : EFFIGIES DES JOUEURS A ET B

Les esclaves étaient rassemblés autour de S'Érum près d'une icône représentant un Serpent, cette icône étant entourée d'une fumée noire. Bien que faite de pierre, elle semblait palpiter d'une vie intérieure. Le sydion leur dit : « Cette effigie de Vortiris est plus précieuse que vos vies. En aucun cas vous ne devez la laisser aux mains des servants du Dieu Igné. En aucun cas vous ne devez la quitter sous peine de châtiments que votre imagination ne saurait même pas concevoir. »

Les lieux de culte les plus importants sont mis sous surveillance, les gardes étant souvent mis à rude épreuve.

I. Situation.

Décors de scénario :

2 effigies sont représentées par des socles de Grande taille. Elles sont considérées comme ayant 5cm de haut (Grande taille). Chaque effigie possède 7PS, RES=10 et les compétences « Immunité/Tir », « Inaltérable » et une compétence liée à sa voie d'alliance :

- Voies de la Lumière : les combattants amis dotés de la compétence « Garde » gagnent la compétence « Insensible/3 ».
- Chemins du Destin : les combattants amis dotés de la compétence « Garde » gagnent la compétence « Bravoure ».
- Méandres des Ténèbres : les combattants amis dotés de la compétence « Garde » gagnent la compétence « Instinct de survie/6 », mais ne peuvent l'utiliser que lors de la phase de Combat.
- Cité-franche de Cadwallon, Élémentaires, Immortels & autres : les combattants amis dotés de la compétence « Garde » gagnent la compétence « Cible/+3 ».

Les effigies sont placées dans la zone de déploiement de chaque joueur, à 30cm des grands bords de table, du petit bord de table et de la ligne médiane.

Décors : 6 à 8

II. Règles spéciales.

Avant le déploiement, chaque joueur doit sélectionner ceux de ses combattants qui gagneront la compétence « Garde » pour toute la durée de la partie. Si un combattant est sélectionné, tous les autres combattants représentés par la même carte d'activation doivent l'être aussi. La Valeur stratégique cumulée des combattants sélectionnés doit être comprise entre 80PA et 160PA (20% et 40% du format joué).

La compétence « Garde » est une compétence active octroyant les malus suivants :

- Un Garde ne peut pas se retrouver à plus de 20cm de son effigie, quel que soit l'effet de jeu.
- Un Garde en déroute qui fuit à plus de 20cm de son effigie perd définitivement la compétence.
- Un Garde ne peut pas quitter le palier 0.
- Si l'effigie est détruite, tous ses Gardes (y compris ceux en déroute) encaissent immédiatement une Blessure légère (qui ne peut être ni réduite ni esquivée par aucun effet de jeu) et ne sont plus soumis aux restrictions de mouvement ci-dessus.

III. Déploiement.

Ligne de bataille.

IV. Objectif.

Chaque joueur doit détruire l'effigie ennemie tout en protégeant la sienne.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1 PV pour avoir détruit l'effigie ennemie.
- 1 PV pour le joueur dont l'effigie amie possède au moins 3 PS de plus que l'effigie ennemie.
- 1 PV pour le joueur ayant le plus de combattant possédant la compétence « Garde » (en Valeur) à la fin de la partie. Les combattants en déroute ne sont pas comptabilisés.

VI. Bonus (max = 100).

- 10PA par PS restant à l'effigie du joueur à la fin de la partie.
- 20PA pour le contrôle de l'effigie ennemie ou de ses décombres (10cm du centre du socle).
- 10PA pour le contrôle de l'effigie amie ou de ses décombres (10cm du centre du socle).