

Désacralisation.

Un scénario pour des Hauts-Elfes et leurs adversaires par Gromdal

Une fois de plus, les ennemis des Asurs tentent d'investir leur île sainte, en commençant par en détruire les monuments les plus sacrés : les pierres gardiennes. Mais les fiers guerriers elfiques ne se laisseront pas faire, car le mage à qui appartient la garde de ces pierres a appelé à l'aide, et on lui a répondu.

BUT DE LA PARTIE :

Hauts-Elfes : conserver le plus de pierres gardiennes possible.

L'adversaire : en désacraliser le plus possible.

NOMBRE DE PIERRES GARDIENNES :

999 ou moins = 2

1000-1999 = 4

2000-2999 = 6

3000 ou plus = 8

LE CHAMP DE BATAILLE :

Aucun bâtiment ne peut être placé dans le no-man's-land central, mais vous pouvez y placer des éléments de terrain dégagés, par exemple des collines, des ruisseaux, voire des forêts.

Placer les pierres gardiennes : chaque joueur en place une tour à tour dans le no-man's-land central (pas dans les zones de déploiement !). Chaque pierre gardienne doit être espacée de plus de 6ps d'une autre pierre et/ou des bords du no-man's-land (pas seulement les bords de la table).

DÉPLOIEMENT :

Comme stipulé dans le livre de règle.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

La partie dure six tours, ou jusqu'à ce qu'une des armées se fassent annihilées, ou jusqu'à ce que toutes les pierres gardiennes soient désacralisées (si cela arrive !).

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO :

Je suis le gardien de ce lieu : l'armée des Hauts-Elfes doit obligatoirement inclure un mage ou un archimage minimum : il est le gardien du lieu. De plus, ce mage (ou archimage) est *indémoralisable* car il ne saurait faillir à son devoir.

Confluence magique : les énergies magiques sont attirées par les pierres gardiennes, mais ici, en présence d'un tel nombre de pierres gardiennes, les vents soufflent beaucoup plus fort qu'à l'habitude. En plus de suivre les règles de la section décors du livre de règle (tout sorcier à moins de 6ps d'une pierre magique ajoute +1 à ses tentatives de canalisation), ajoutez ceci : tant qu'au moins une pierre gardienne n'est pas désacralisée, tous les sorciers ajoutent +1 à leurs tentatives de lancement des sorts. Ce bonus passe à +2 pour les mages Hauts-Elfes.

Désacraliser : le but de l'adversaire et de désacraliser les pierres. Vous pouvez le faire des manières suivantes :

- Au tir : vous pouvez tenter de détruire les pierres gardiennes. Elles comptent comme ayant une Endurance de 10 et 5PV.

- Au corps à corps : toute unité non-engagée peut « attaquer » la pierre (lors de la phase de corps-à-corps), en essayant de la souiller. Pour chaque figurine qui tente de désacraliser la pierre, lancez 1D6, sur un 6, le monument est souillé et perd un PV.

Toute pierre ayant perdu ses 5PV est désacralisée et retirée du jeu.

DÉTERMINER LES POINTS DE VICTOIRE :

L'adversaire marque 2PV pour chaque pierre désacralisée à la fin de la partie.

Le joueur Haut-Elfe marque 2PV pour chaque pierre non-désacralisée à la fin de la partie.

Le joueur ayant marqué le plus de PV remporte la victoire.

En cas d'égalité, déterminez les points de victoire comme à l'habitude (en calculant la différence de pertes dans les deux camps).