

Fragments de lune.

Tous les yeux se tournent vers le ciel lorsqu'Yllia pleure & qu'une pluie céleste tombe sur Aarklash Deux armées se sont ruées sur un site ayant reçu une telle pluie & vont se battre pour entrer en possession de ces puissants mais dangereux fragments de Lune.



Situation.

Eléments mobiles :

Attention ! Ce scénario nécessite un nombre variable d'éléments selon le format de la partie.

Les fragments de Lune sont représentés par 3 marqueurs par tranche (même incomplète) de 100PA.

Exemple : Une partie en 400PA nécessite 12 fragments de Lune.

Les fragments de Lune sont placés alternativement par chaque joueur dans la zone centrale à 5cm ou plus de tout autre fragment de Lune & à n'importe quelle distance des autres décors.

S'il est impossible de placer tous les fragments, alors les joueurs doivent recommencer l'intégralité du placement des décors.

Règles spéciales :

Les fragments de Lune suivent les règles de prise (« Prise/Puissance+1 »).

Tant qu'un combattant ne porte pas plus de marqueurs que sa Puissance, il ne subit aucun malus.

Lorsqu'un combattant porte plus de marqueurs que sa Puissance, il gagne la compétence « Ephémère/7-X », X est égal au nombre de marqueurs en supplément par rapport à sa puissance.

Exemple : Un esclave ophidien est de taille normale, sa Puissance est donc de 1 Il peut porter 1 fragment de Lune sans souci S'il en porte 2, il gagne « Ephémère/6 » S'il en porte 4, il gagne « Ephémère/4 » Il peut en porter au maximum 6, il gagne alors « Ephémère/2 ».

Rappel : Un combattant qui gagne « Ephémère/X » ne peut en aucun cas bénéficier des effets de « Régénération/X ».

Déploiement.

30cm ou moins du petit bord de table.

Objectif.

Le joueur doit s'emparer du plus grand nombre possible de fragments de Lune.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour chaque groupe complet de fragments de Lune portés à la fin de la partie Un groupe complet est défini comme le format initial des armées divisé par 100.

Exemple : Dans une partie en 400PA, un groupe complet compte 4 fragments de Lune.

Bonus (max = 100).

100PA si le Commandeur adverse est mort, a fui hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie.