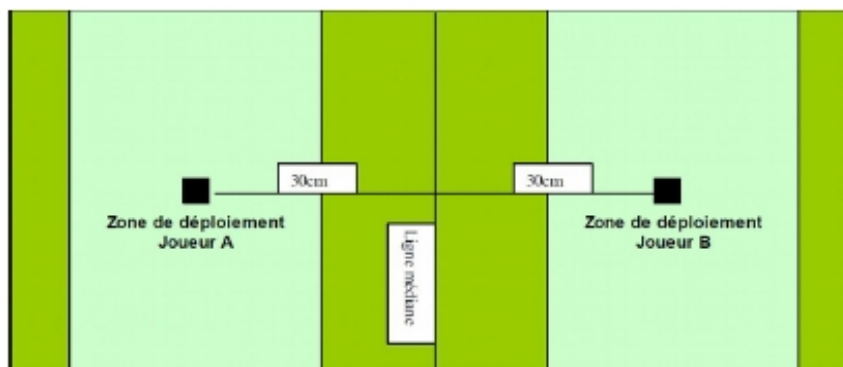


## La garde.

*Les esclaves étaient rassemblés autour de S'Erum près d'une Icône représentant un Serpent, cette icône étant entourée d'une fumée noire. Elle semblait palpiter d'une vie intérieure bien que faite de pierre. Le Sydion leur dit : « Cette effigie de Vortiris est plus précieuse que vos vies. En aucun cas vous ne devez la laisser aux mains du Dieu Igné, en aucun cas, vous ne devez la quitter sous peine de châtiments que votre imagination ne peut concevoir. »*

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



### Déploiement :

Ligne de bataille.

### Règle spéciale :

### La garde :

3 cartes de référence d'une valeur cumulée d'au moins 80 PA représentent les gardes de l'effigie et les figurines associées ne peuvent en aucun cas partir volontairement à plus de 20 cm de celle-ci.

### Les éléments de décors :

#### Les effigies :



Socle de créature, Grande taille. RES 10 PS 8. L'effigie a des capacités particulières en fonction de sa voie d'alliance.

- Voies de la Lumière : Immunité : Tir, Icône : 2.
- Chemins du destin : Immunité : Tir, Rempart : 15.
- Méandres des Ténèbres : Immunité : Tir, Réparation : 5.

Elles sont placées à 30cm de la ligne médiane et au centre de la largeur.

**Décors :** 8 placés à au moins 10 cm des effigies.

### Conditions de victoire (3 PV) :

- 1 PV pour avoir détruit l'effigie adverse.
- 1 PV pour avoir gardé intacte son effigie.
- 1 PV pour le joueur ayant le plus de PA de gardes à la fin de la partie.

### Bonus (100 max) :

100 PA pour avoir tué le commandeur adverse.