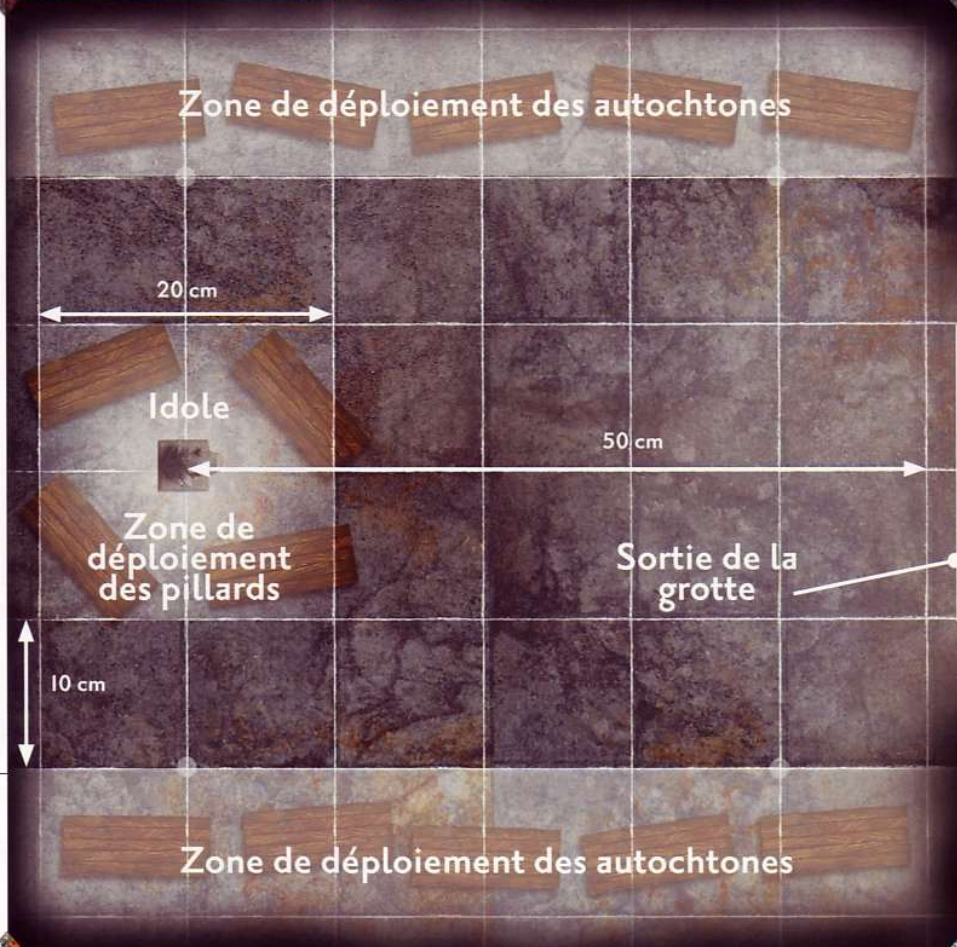


LES YEUX DE L'IDOLE

ACHE I :
PIERRE QUI
REUILLE...

LES YEUX DE
L'IDOLE



Les contreforts du Béhémoth se rapprochent. Trois jours que nous avons quitté Kallienne et leur milice nous lâche enfin. Nous avons dû égorger tous leurs éclaireurs pour les dissuader de nous donner la chasse. C'est le froid qui nous harcèle, à présent.

Cette campagne relate les mésaventures d'une bande de renégats attirés par tout ce qui brille. Contraints de fuir Kallienne suite à quelques arnaques mal abouties, ils se perdent dans les contreforts de la chaîne du Béhémoth et abandonnent tout espoir de survie. Une peuplade autochtone leur sauve cependant la mise et les accueille chaleureusement dans une confortable grotte à flanc de montagne. Ils seront vite remis sur pied.

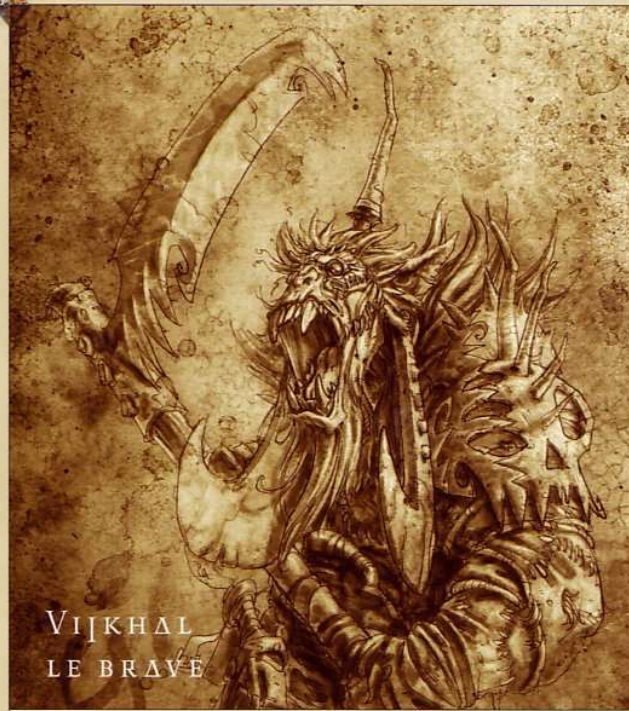
Ces sauvages sont sortis de nulle part. Ils nous ont tirés d'un sacré pétrin. Grâce à eux, seulement deux gars sont morts. Nous nous prélassons dans leur grotte où règne, bizarrement, une chaleur agréable alors qu'elle est grande ouverte sur le blizzard qui sévit dehors. Peut-être que cette idole, au beau milieu de la salle, a quelque chose à y voir. Ses yeux, des bijoux énormes, projettent une lumière faible, mais bienfaisante. Le chefaussi a vu les gemmes et il nous a fait signe de nous préparer au départ. Nous prendrons congé de nos hôtes ce soir... avec les yeux de l'idole.

Durée : Illimitée

CHAMP DE BATAILLE

Une idole, représentée par n'importe quelle figurine de Grande Taille, est placée comme indiqué sur le plan.

Des tables de banquet sont disposées autour de l'idole et dans les zones de déploiement des gardiens. Elles peuvent être aisément figurées par des morceaux de carton (10 x 4 cm).



VIKHAL
LE BRAVE

RÈGLES SPÉCIALES

Les yeux de l'idole : Dessertir un œil de l'idole nécessite d'être au contact de celle-ci. La figurine concernée doit alors réussir un test d'Initiative ou Discipline (au choix du joueur) de difficulté 8. Ce test intervient pendant l'activation de la figurine, juste après son déplacement. Un seul test peut être effectué par œil et par tour de jeu. (La compétence « Commandement/X » peut affecter ce test.)

Dès qu'une figurine entre en possession d'un œil, les bonus suivants s'appliquent :

- Œil droit (rubis) : + 2 en ATT et en FOR et Charge bestiale.
- Œil gauche (émeraude) : Les ennemis subissent un -2 au résultat de leurs tests d'Attaque et de Tir pour toucher le porteur de l'œil gauche. En outre, le porteur acquiert la compétence « Instinct de survie ». (Les

résultats des jets liés à cette compétence sont augmentés d'un point si le porteur possède déjà cette compétence.)

Une figurine ne peut pas porter les deux yeux en même temps.

Les yeux de l'idole sont lestés par magie et interdisent à leurs porteurs d'utiliser la compétence « Vol ».

Si le porteur d'un œil est éliminé, le joyau est laissé au sol et symbolisé par un marqueur de couleur. Une figurine qui termine son mouvement sur le marqueur s'empare automatiquement du joyau.

L'idole : À la fin de chaque phase de mouvement, et si l'idole a été dépouillée de ses deux yeux, elle effectue un déplacement qui la conduit au contact de la figurine la plus proche, quel que soit son camp (tirez au sort en cas d'égalité). Le combattant subit aussitôt une Blessure légère. Aucun effet de jeu ne peut éviter ou soigner cette Blessure. L'idole doit choisir une victime différente à chaque activation.

Les gardiens : Ces combattants n'effectuent aucune action tant que l'idole est intacte et qu'ils ne sont pas attaqués. Cela n'empêche en rien les pillards d'engager des combattants adverses, tant qu'aucune attaque n'est déclarée.

Éclaireur et Renfort : Si des combattants dotés de ces compétences entrent en jeu après le premier tour, ils arrivent obligatoirement par l'entrée/sortie de la grotte.

FORCES EN PRÉSENCE

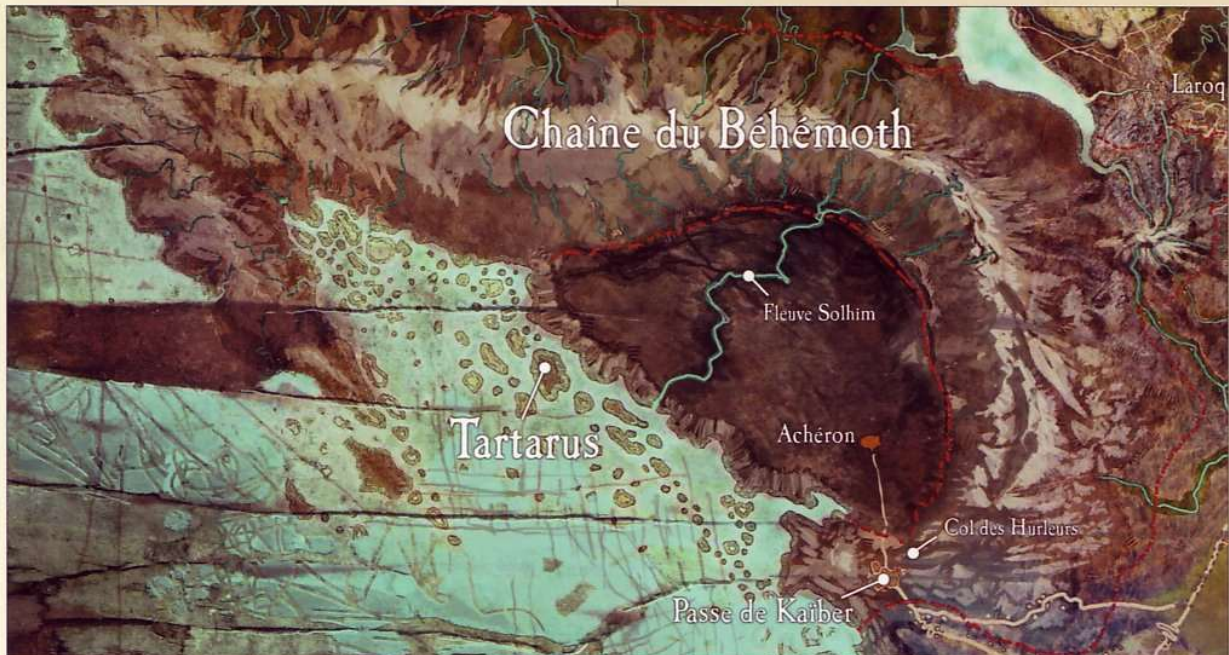
Les pillards : 300 P.A. Les figurines des pillards sont déployées dans un carré de 20 cm de côté, centré sur l'idole.

Les gardiens : 300 P.A. Une partie de l'effectif (Max. : 20 %) des gardiens peut être déployée dans la zone de déploiement des pillards. Les figurines restantes sont réparties dans les zones de déploiement latérales.

OBJECTIFS

Les pillards doivent s'emparer des yeux de l'idole et les faire sortir de la grotte pour remporter la victoire.

Les gardiens doivent tout faire pour conserver leur patrimoine ou éliminer le camp adverse pour gagner la partie.



ACHE II : PERDUS DANS LE BROUILLARD

LES YEUX DE
L'IDOLE



Ces deux joyaux protégeaient la tribu. Les indigènes ne nous ont pas laissés faire. On a eu un mal fou à s'extraire de ce boyau avec les cailloux. À l'extérieur, le brouillard nous a cueillis comme des fleurs. Impossible de retrouver la route du Nord. Nous tournons depuis des heures. J'entends les autochtones se rapprocher. Je crois qu'ils s'acharnent jusqu'à récupérer leurs fichues pierres. Vu la valeur de ces gemmes, quelque chose me dit que le chefa d'autres projets.

Les pillards tentent de fuir, avec ou sans les richesses tant convoitées. Croyant avoir échappé au courroux des autochtones, ils s'aventurent sur la plaine gelée et brumeuse où, à force de tourner en rond, ils retombent sur leurs hôtes désorganisés.

Durée : 6 tours.

FORCES EN PRÉSENCE

Chaque camp dispose de 350 P.A.

Chaque joueur se munit d'une copie de la carte ci-dessus et la compartimente en zones (20 x 20 cm) pour y noter secrètement l'emplacement de chaque figurine de son armée, en indiquant le nom du combattant et son orientation.

Une fois que les deux joueurs ont achevé leurs plans, ils les révèlent et déploient leurs figurines (dans l'ordre de leurs séquences d'activation respectives), en commençant par le perdant du jet de Tactique. Si la position d'un combattant est occupée par une figurine ennemie, le combat est placé au contact de l'adversaire déjà placé.

OBJECTIFS

Détenir les deux yeux de l'idole à l'issue des six tours de jeu. Le joueur en possession des deux joyaux remporte la victoire.

RÈGLES SPÉCIALES

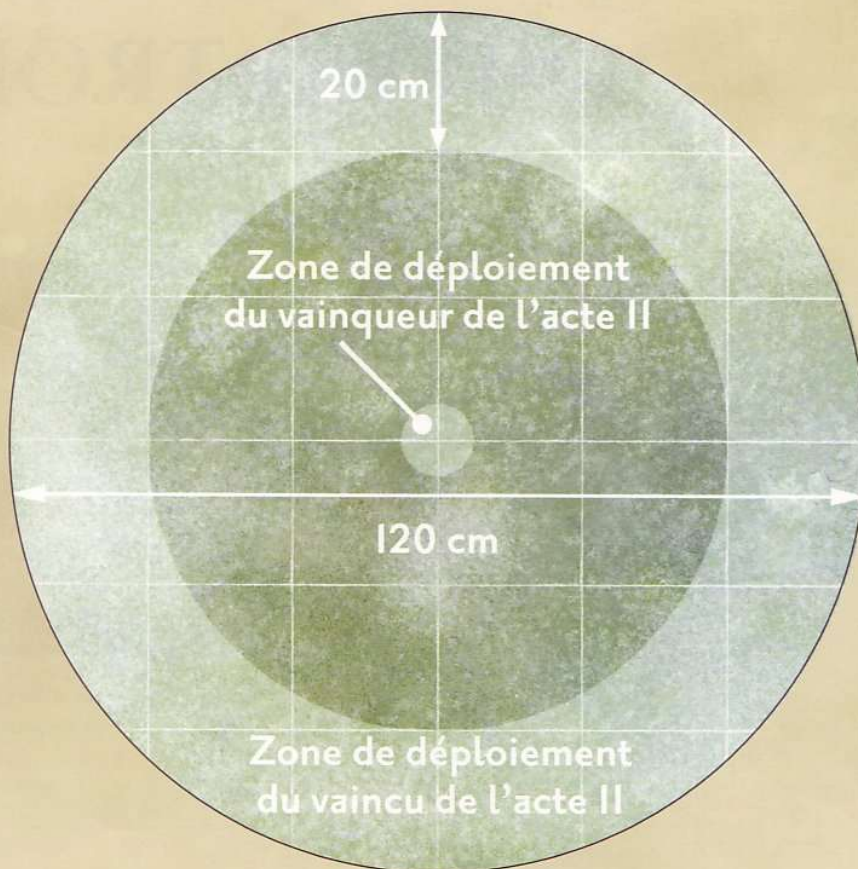
Surprise : Aucun bonus de charge n'est accordé au premier tour.

Magnétisme : Si les porteurs des yeux de l'idole ne sont pas du même camp et ne sont pas engagés au corps à corps, ils doivent avancer l'un vers l'autre d'au moins la totalité de leur MOU.



ACTE III : DÉBANDADE

LES YEUX DE
L'IDOLE



Le brouillard matinal a fini par se dissiper. Nous avons pu nous regrouper dans cette petite clairière pour compter nos pertes. Ces autochtones sont plus bornés que de vieux brontops. Ils nous ont déjà encerclés et se préparent à nous tailler en pièces. Le chef m'a confié une des pierres et je me suis empressé de la cacher sous ma chemise, contre ma peau, où je peux sentir sa chaleur protectrice. On tentera une percée. Chacun pour soi et rendez-vous à Cadwallon.

Durée : Illimitée

FORCES EN PRÉSENCE

Vainqueur de l'Acte II : 300 P.A.

Vaincu : 400 P.A.

Le camp qui possède les yeux de l'idole se déploie au centre de la table, en collant les figurines les unes aux autres de façon à former une mêlée compacte.

En cas de match nul à l'Acte II, le camp des pillards se déploie au centre. L'adversaire déploie ses combattants autour de la table, sur une bande de 20 cm de large.

OBJECTIFS

Le camp déployé au centre de la table doit faire sortir les yeux de l'idole du champ de bataille. Il remporte la victoire s'il parvient à faire sortir les deux bijoux.

L'autre camp doit empêcher les yeux de quitter le champ de bataille. Il y a match nul si un seul œil quitte le champ de bataille.

RÈGLES SPÉCIALES

Dissimulation : Le camp déployé au centre peut dissimuler les yeux de l'idole qu'il a en sa possession. Le joueur doit pour cela noter les noms des porteurs sur une feuille (en secret). Il peut révéler ces noms à n'importe quel moment de la partie.

Les bonus liés à la possession des yeux de l'idole ne s'appliquent pas tant que les bijoux sont dissimulés.

