

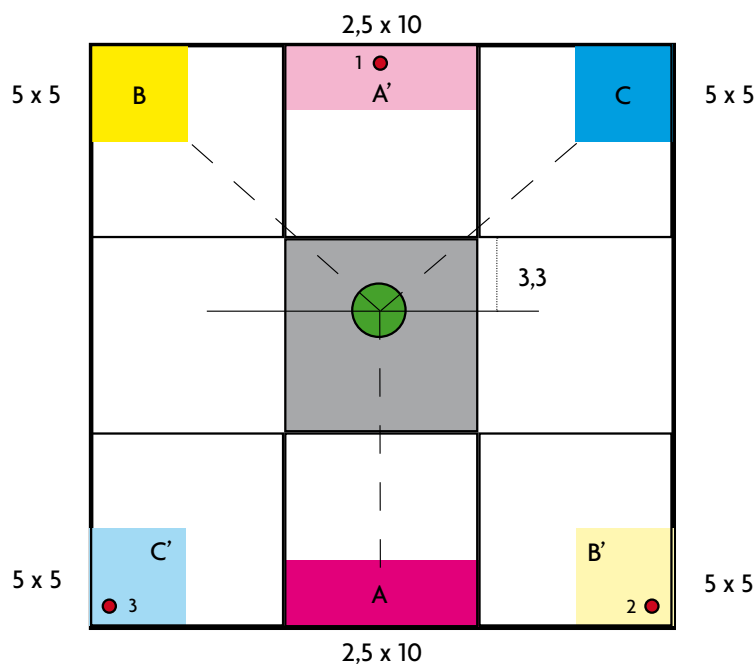
# Destruction du Totem (pour 3 joueurs)

Le Totem se trouve dans la zone centrale (Difficile, Opaque, Zone mystique : toutes les attaques provoquent des dégâts spirituels). Le Totem : 20 points de structure, 2 en foi (protection magique), 3 en défense. Une figurine en contact avec le Totem voit sa défense baisser de 1. A la destruction du Totem la zone centrale perd ses caractéristiques spéciales, le combattant ayant détruit le Totem est sonné 2.

Durée : 5 tours variables.

Victoire : la faction possédant le contrôle mystique de la zone centrale ou en cas de destruction du Totem, le contrôle tactique, gagne la partie.

Bonus mystique (1, 2, 3) dans les zones (A', B', C') : 1 figurine en contact avec un pion bonus peut donner 3pts de foi au combattant de son choix se trouvant dans un rayon de 12 toises pour 2 pts de commandement permanents. Une seule utilisation, le pion est retiré après son utilisation.



Déploiement pour le premier tour. Chaque joueur divise son armée en 2 groupes, Groupe 1 et Groupe 2 (hors officier).

Ex. : 200 pts de Mercenaires - Don 40 pts - créer deux groupes de 80 pts (à 10 pts de différence)

Lancer 1D6, de 1 à 3, le groupe 1 est déployé avec son officier  
de 4 à 6, le groupe 2 est déployé avec son officier

Le groupe restant entrera en jeu selon les règles des retardataires\* (spécial), ils pourront entrer par les zones A, A' - B, B' - C, C'.

Retardataires\* : à partir de la 2e phase d'entretien, lancer 1D6 par combattant.

- 2e round : les figurines sont disponibles sur 4+, elle peuvent être conservées 1 tour de plus en réserve.
- 3e round : les figurines sont disponibles sur 3+
- 4e round : les figurines sont disponibles sur 2+
- 5e round : les figurines sont disponibles automatiquement et sont accélérées

- Déploiement avancé et embuscade fonctionnent normalement
- Pour 1 pt de CMD permanent vous pouvez réduire la difficulté de 1 pour le jet à venir

Terraformation : Pas de décor dans la zone centrale, chaque joueur perd un pion 4. Valeur des pions dans chaque zone, 3 pions différents, on choisit la valeur la plus haute, 2 pions identiques s'annulent et on conserve le 3e, 3 pions identiques, création d'une zone de conflits.

Corps à corps : les passes d'armes ne peuvent être réalisées qu'entre deux factions.

Domination : qui contrôle la Domination à partir du tour 2, la règle change légèrement. En partie multi-joueurs, la détermination du contrôle de la Domination se fait de la même manière que d'ordinaire, toutefois, en cas d'égalité du plus petit nombre de pertes :

- si le joueur qui détient la Domination fait parti des ex-æquo, il la conserve ;
- si le joueur qui détient la Domination ne fait pas parti des ex-æquo, il choisit parmi les ex-æquo le joueur à qui il la remet.