

# Les Pierres de l'immortalité

(La Forêt maléfique)

Dans ce scénario, deux compagnies sont sur le point de découvrir une des pierres de l'immortalité. Qu'importe les pertes, ils devront verser leur sang pour découvrir l'immortalité.

## Placement de départ

La zone de déploiement de chaque joueur est composée de deux carrés adjacents. Les joueurs devront déployer de manière équilibrée (en nombre de figurines, 1 sur 2) leur faction dans les 2 carrés. Les figurines adverses devront se trouver au minimum à 6 toises les unes des autres. C'est le joueur qui possède la Domination qui choisit quel joueur place ses combattants avant l'autre.

## Le placement des 5 pierres

Chaque pierre est placée au centre d'un carré (une dans chaque coin et une dans le carré central). Voir le schéma.

○	A	○
B	○	A
○	B	○

## Durée

La partie se joue en 5 tours (fixe).

## Règles spéciales

L'utilisation d'avantages stratégiques est interdite.

Les figurines insignifiantes et/ou invulnérables ne peuvent pas examiner les pierres

## Conditions de victoire

Chaque joueur doit découvrir une pierre de l'immortalité, pour se faire vous devez les examiner. L'examen d'une pierre est un ordre actif, le combattant doit être libre et au contact de la pierre pour effectuer cette action. La pierre ainsi examinée révèle son secret sur un 6+, si le jet est une réussite vous venez de découvrir une des pierres de l'immortalité, si c'est un échec la pierre explose, placez le centre du gabarit à l'emplacement de la pierre (explosion 4/2). Lors de la découverte d'une pierre de l'immortalité toutes les pierres encore présentes sur la table explosent (explosion 4/2). Une seule pierre peut être découverte par partie. Les infernalistes révèlent le secret des pierres sur un 6+ en lançant 2 D6.

Les pierres sont considérées comme des objets légers (voir livre de règles page 179-180).

## Le porteur de la pierre de l'immortalité bénéficie de capacités spéciales :

- Régénération 3

- Immunité au feu et au poison

- Discrétion 6 pendant le tour ou le secret de la pierre a été révélé et jusqu'à la fin de sa prochaine activation.

• **La faction ayant la pierre de l'immortalité en sa possession à la fin de la partie est déclarée vainqueur. (Victoire magistrale)**

• **Si aucune pierre n'a révélée son secret le joueur ayant le contrôle tactique du plus grand nombre de zones est déclaré vainqueur (Victoire insignifiante)**

## Avantage lors de la découverte d'une pierre de l'immortalité (à confirmer, mais c'est l'idée).

Tous les joueurs de la faction victorieuse gagnent l'avantage stratégique **NUÉE** pour la ronde suivante.

(Voir le livre de règle page 179).

**Objet léger (pierre) :** un combattant doit être en contact avec la pierre et effectuer une action de concentration pour pouvoir la prendre. Le combattant n'a aucune pénalité lorsqu'il porte une pierre. Pour passer une pierre à un autre combattant il faut effectuer une action de focalisation. Un combattant ne peut porter qu'une seule pierre. Si le combattant meurt, posez la pierre à l'endroit où se trouvait le combattant. Les combattants insignifiants ne peuvent pas transporter de pierre.