LES RELIQUES D'ARYKAO

Campagne pour Confrontation : l'Âge du Rag'narok

Philippe VENNER - Emmanuel LAURET STEPLER

Campagne Confrontation : l'âge du rag'narok

LES RELIQUES D'ARYKAO

Il y a de cela très longtemps, avant même l'arrivée de Kel et des siens sur Aarklash, Arykao, un enchanteur fou, appartenant à une race aujourd'hui disparue prenait plaisir à concevoir des objets magiques farfelus.

Arykao ne faisait pas la distinction qui fracture aujourd'hui le continent entre Lumière, Ténèbre ou Destin et ses reliques pourraient être utilisée par n'importe qui. Arykao a disparu mais selon les oracles, ses artefacts seraient la clé qui mènerait vers un fabuleux trésor qui serait en mesure de faire pencher la balance en faveur du camp qui le détiendrait.

Certains peuples d'Aarklash, informés de l'existence de ses merveilles décident donc d'envoyer des troupes sur leurs traces.

Acte I : la Lubie (scénario des farfadets)

Les troupes devront se lancer sur les traces de la Lubie, le premier des artefacts repérés, plusieurs semaines auparavant par un aventurier nain nommé Noproxy. Lors de fouilles en territoire neutre, ce dernier a en effet remarqué que les conditions climatiques autour du petit campement qu'il avait dressé se déréglaient et s'en est inquiété. Les troupes devront fouiller les excavations creusées par Noproxy pour trouver celle qui contient la Lubie

Acte II : Les secrets de la Lubie (le siège)

Ce deuxième acte fait immédiatement suite à l'aventure précédente : au moment où un camp vient de récupérer le précieux objet, l'autre camp tente de s'en emparer en prenant d'assaut le petit camp retranché dans lequel ils se sont réfugiés. Les assiégés doivent tenir en attendant l'arrivée des renforts qu'ils ont pu alerter.

Acte III : Prom'nons nous dans les bois (à la chasse)

Chaque camp est retourné sur ses terres. Plusieurs mois sont passés lorsqu'un nouveau signe permet de localiser le deuxième artefact. En plein territoire Orque, dans une plaine jusqu'alors dénuée de tout arbre, où des bosquets sont apparus en une nuit. Les sages sont formels, il ne peut s'agir que de la Verture, cet objet magique capable de faire surgir n'importe où une végétation luxuriante créé par Arykao. Le seul moyen de la retrouver et d'occuper le plus d'espace possible.

Acte IV : Retour au bercail (le goulet)

Hélas pour ceux qui se sont emparés de ce deuxième trésor, leurs ennemis leur barrent le chemin de retour vers chez eux. Obligés de faire halte pour la nuit, il décident de monter leur camp dans une zone protégée par quelques remparts. Au cours de la nuit, ils sont assaillis par l'ennemi bien décidé à tous les éliminer.

Maintenant en possession des deux artefacts, les mages peuvent enfin localiser l'endroit où gît le corps de l'enchanteur. Hélas pour ceux qui ont acquis la victoire au prix nombreux sacrifices, le camp adverse possède des espions très efficaces et, au moment où ils se retrouvent sur les lieux d'une antique bataille, ils se rendent comptent que leur ennemi s'y trouve aussi .

Acte V : Le champ de bataille (escarmouche)

Les troupes se sont dispersées sur toute une zone à la recherche du spectre d'Arykao que la présence des reliques devrait réveiller. Malheureusement, cela fonctionne un peu trop bien et ce n'est pas seulement l'enchanteur que nos troupes réveillent mais également les spectres des guerriers tombés jadis ici.

Acte VI : (les missionnaires) L'escorte

Arykao, sous forme de spectre, accepte de suivre les aventuriers jusqu'à leur camp pour leur indiquer l'emplacement du dernier artefact. Les troupes ennemies ne l'entendent bien sûr, pas de cette oreille et vont tout faire pour le récupérer. Pour lui, tout cela n'est qu'un jeu qui le change de la morosité des millénaires qu'il vient de passer sous terre, et comme le bien et le mal n'existent pas….

L'essence de l'enchanteur est dispersée dans 6 vases canopes mais deux seulement pourraient suffire à lui redonner assez de substance pour se reconstituer.

Acte VII : Le Nexus (poste avancé)

L'heure de la révélation approche. Grâce aux indications données par Arykao, les troupes savent où trouver le Nexus Cristalin, un puissant objet capable de générer un pouvoir phénoménal, variable selon le peuple qui le contrôle.

Ce Nexus se présente sous la forme d'un énorme bloc de cristal, juché sur une petite colline à l'est des plaines d'Avagd. Mais encore une fois, les deux compagnies arrivent au même moment en vue du trésor et devront s'affronter pour en prendre le contrôle.

Règles spécifiques

-Cette campagne se déroule avec plusieurs joueurs. Pour le premier Acte, un tirage au sort est effectué pour savoir quel sont les joueurs qui se rencontrent.

-Pour l'acte suivant, le vainqueur de l'acte doit obligatoirement rencontrer un perdant.

-Dans cette campagne (sauf pour certains scénarios) le déploiement se fait cartes faces cachées et une carte représente une unité. Une fois que toutes les cartes ont été placées, elles sont révélée à tour de rôle et les joueurs placent leur figurines.

-Les points d'élixir non utilisés sont conservés d'une partie sur l'autre.

-Le mode de jeu par défaut de cette campagne est le mode **Général.**

-Nous utilisons des règles objectifs « faites maison » consultables sur notre site **http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr**.

Décompte des Points

Décompte des points dans lors d'un acte.

Chaque acte possède deux objectif. Le principal à 4 points et le secondaire à 2 PV. Si un joueur remporte son objectif principal il remporte 4 point. Cependant, si son adversaire remporte lui aussi son objectif principal les 4 points son partagés. Les deux joueurs remportent donc 2 points chacun.

Exemple:
Le joueur A remporte son objectif principal et le secondaire.
Le joueur B remporte seulement son objectif secondaire.
Le joueur A gagne donc 4+1 = 5 points alors que son adversaire ne remporte que 1 point.

Décompte des points lors de la campagne.

Les points de victoire acquis au cours de chaque Acte sont cumulés pour déterminer le classement final.
En cas d'égalité, les Points d'Elixir départageront les ex aequo.

Exemple :
Le joueur A remporte 4 PV sur l'acte I et 4 PV sur l'acte II : total au début de l'acte III = 8 PV
Le joueur B remporte 6 PV sur l'acte I et 4 PV sur l'acte II : total au début de l'acte III = 10 PV : le joueur B est en tête

Cette campagne n'est pas une campagne officielle de Rackham. Nous avons utilisé leurs dessins et leur mise en page afin de permettre aux joueurs de se plonger dans l'univers du jeu.

Campagne Confrontation : l'âge du Rag'narok

LES RELIQUES D'ARYKAO

Acte I : la Lubie

Il y a quelques semaines, lors de fouilles en territoire neutre, un aventurier nain nommé Noproxy a remarqué que les conditions climatiques autour de son camp se déréglaient et s'en est inquiété. Les troupes devront fouiller les excavations creusées par Noproxy pour trouver celle qui contient la Lubie. Des farfadets ont élu domicile sous le sol du campement. Ils ont caché la Lubie dans leurs souterrains et son les seuls à pouvoir l'extraire mais Ils ne le feront que contraint et forcés. Les aventuriers devront donc capturer des farfadets pour obtenir un moyen de pression.

Format
3000 PA / 6 tours / 2h00.
Attaquant / défenseur: Non.

Décors
-Placer 3 petites forêts d'environ 15 cm par 15 à 20 cm comme indiqué sur le schéma (leur position est approximative).
-Placer 3 colonne comme indiqué sur le schéma
-Répartir aussi 5 maisons (de 10 à 15 cm de côtés) de sorte à ce que leurs porte d'entrée soient contenues dans la zone centrale (en rose). Les maisons sont orientées de sorte à ce que leur porte s'ouvrent en direction de la colonne centrale.

Déploiement
Aucune Unité ne peut se déployer dans la zone centrale.

Les Farfadets
4 farfadets se cachent dans 8 sites possibles. Les 5 maisons et les 3 forêts.

Objectifs:
Objectif principal: (4PV) Capturer au moins 2 farfadets (on pourra utiliser des figurines de familiers pour représenter les Farfadets. Pour capturer un Farfadet il faut découvrir où il se cache (voir règles *Fouiller le camp*). Une fois découvert, le Farfadet est automatiquement capturé. Si au cours de la bataille l'Unité qui avait capturé un Farfadet est entièrement éliminée ou mise fuite, et qu'aucune autre unité n'a repris le Farfadet, ce dernier s'enfuit **à la fin du tour** et se déplace de 30 cm par tour pour se diriger vers la cachette la plus **éloignée** de tout combattant. Un Farfadet libre est toujours activé en premier. Un Farfadet ne peut quitter le champ de bataille. Une unité peut capturer autant de farfadets que sa puissance. Si à un moment donné la puissance de l'unité qui contrôle des farfadets est inférieur aux farfadets qu'elle contrôle, l'excédent de Farfadet s'enfuit à la fin du tour comme il a été énoncé ci-dessus, sauf si ils ont été capturé entre temps.
Une unité peut passer son farfadet à une unité allié selon les règles de *Fouiller le camp*.

Objectifs secondaire (2PV) Contrôler la colonne dans la zone de déploiement adverse.

Renforts:

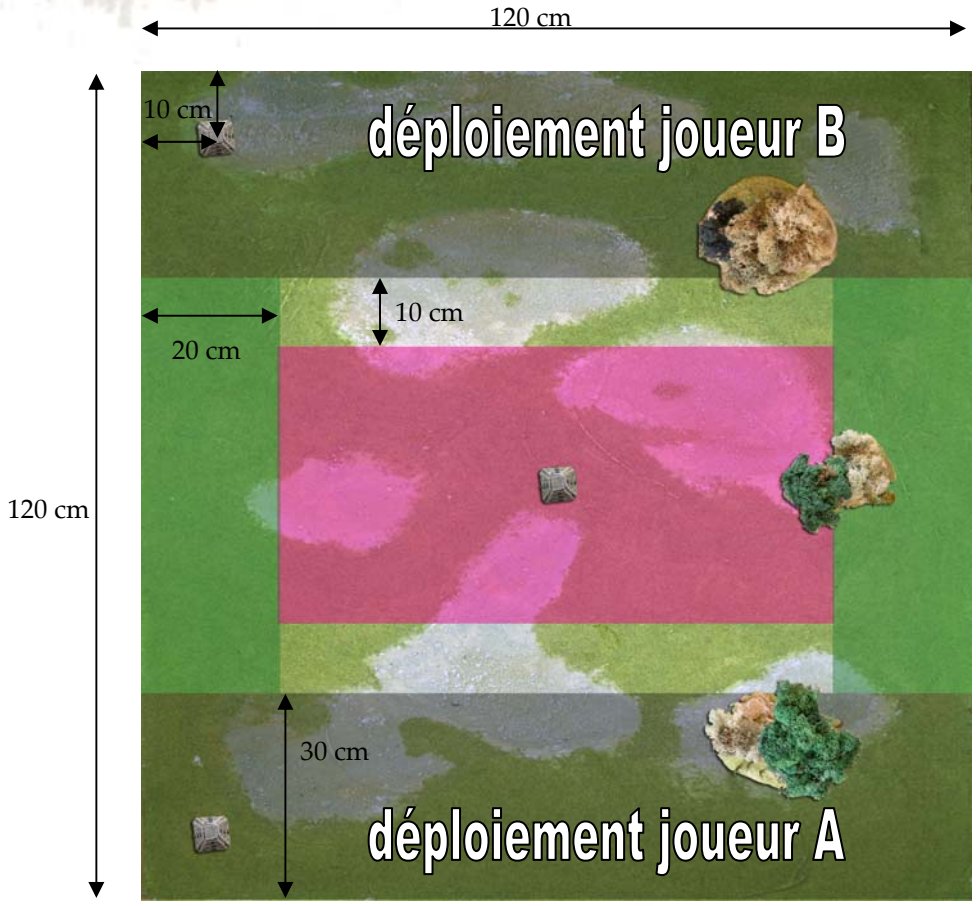
Les zones de renforts sont les zones en vert clair. Le joueur doit contrôler une de ces zone pour y faire rentrer son renfort. L'Unité de renfort se déploiera dans une bande de 10 cm à compté du bord du terrain et à 5 cm maximum de la ou d'une des unités qui contrôle la bande

Élixir:

Une compagnie gagne 1 PE par tour:
-tant qu'elle contrôle la colonne centrale
-tant qu'elle contrôle la forêt centrale ou adverse.

Victoire:

L'armée qui remporte la victoire propose au Roi des Farfadets d'échanger ses otages contre l'objet tant convoité et prend la route de retour vers son camp



Campagne Confrontation : l'âge du Rag'narok

LES RELIQUES D'ARYKAO

Acte II : les secrets de la Lubie

Ce deuxième acte fait immédiatement suite à l'aventure précédente . L'un des deux camps vient de récupérer le précieux objet et les guerriers se sont retranchés dans les ruines d'une ancienne garnison. Ils ont envoyés des messagers et attendent des alliés. L'autre camp tente de s'emparer de la Lubie avant l'arrivée des renforts.

Dans le même temps, suite à des tentatives d'activation malheureuses, les pouvoirs de la Lubie se sont déclenchés de façon incontrôlable et dérèglent les conditions climatiques du champ de bataille.

Format.
3500 PA / 6 tour.
Le joueur qui a gagné l'acte I est le joueur Défenseur, le joueur Attaquant est celui qui a subit une défaite lors du même acte

Décors
Le joueur Défenseur doit positionner des blocs à la limite de la zone *A* de sorte à laisser deux portes de 20 cm de large distantes au minimum de 15 cm l'une de l'autre.
Les deux joueurs placent ensuite 6 éléments de décors hors des murs.

Déploiement.
Le joueur Défenseur se déploie dans la zone A et le joueur Attaquant dans la zone B. Le joueur Attaquant déploie ses cartes faces cachées en premier. Le joueur Défenseur déploie alors ses Unités faces cachées. La révélation des Unités se fait ensuite de manière classique.

Objectifs.
Objectifs du joueur Attaquant.
Objectif primaire (4PV) : Eriger deux fondations (voir règles de construction) qui serviront à bâtir un puissant trébuché. Ses fondations doivent se trouver sur la ligne médiane (en rouge) à 20 cm les unes des autres et à plus de 10 cm des bords du terrain. Les fondations ont les caractéristiques suivantes : Immunité Tir (hors artillerie), magie, miracle, RES / 6, PS / 4
Objectif secondaire (2PV) : Contrôler (voir règles de contrôle) une surface carrée de 20 cm de côté devant une des deux portes. Un côté du carré doit juxtaposer l'entrée. Une unité qui contrôle le carré rouge n'est pas considéré comme appartenant à la bande neutre centrale (voir Objectif secondaire Défenseur)

Objectifs du joueur Défenseur .
Objectif primaire (4PV) : Capturer (voir règles de captures) un Incarné adverse de rang 2 tiré au sort au préalable avant le début de la partie.
Objectif secondaire (2PV) : *Contrôler la zone neutre située entre la ligne médiane et ses remparts (voir image).*

Points d'Elixir :
1 PE par tour par contrôle d'une des zone d'entée (c'est-à-dire une bande de 10 cm de large centrée sur l'entrée.

Réserves.

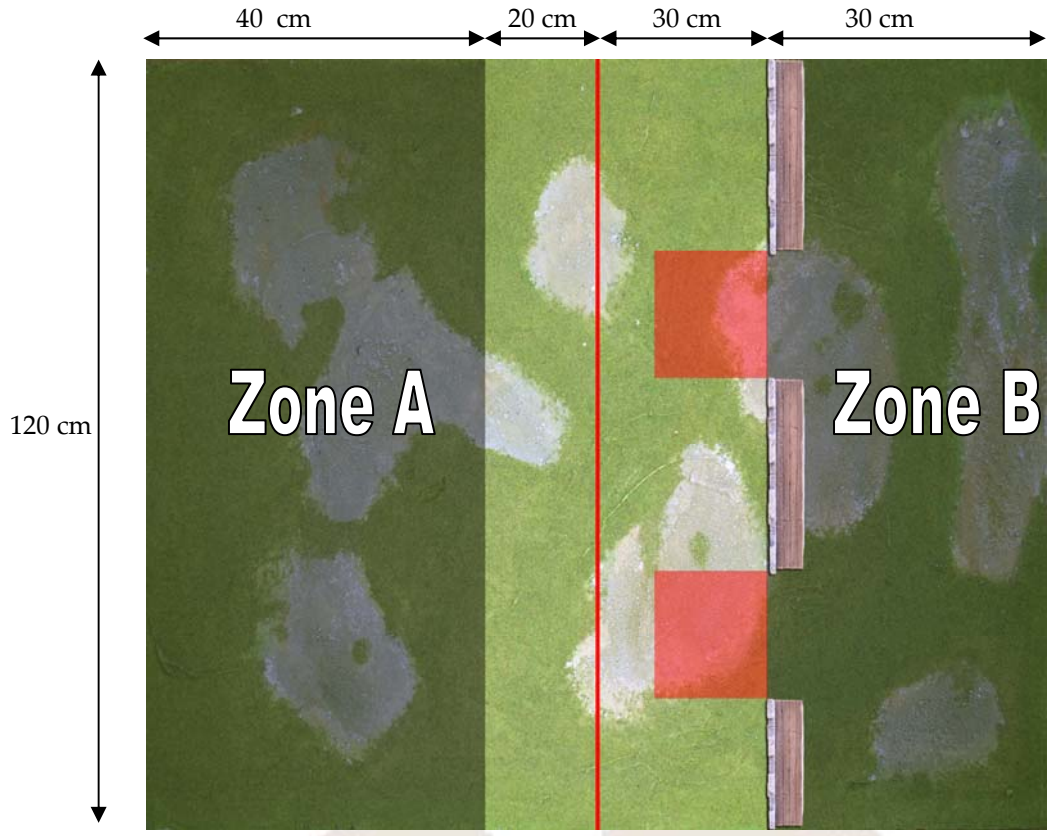
Pas de réserve pour ce scénario.

Règles spéciales

La Lubie se présente sous la forme d'une roue de pierre enchantée par Arykao. Elle s'est accidentellement déclenchée et commande au climat de manière hasardeuse ! Le joueur défenseur jette un dé sur la table des Caprices de la Lubie au début de chaque tour de jeu. Le résultat est appliqué immédiatement et jusqu'au début du tour suivant.

LES CAPRICES DE LA LUBIE

Dé	Climat
	Canicule Syhar: Plus chaude encore que l'été Akkylannien. Les combattants sont à bout de force. Ils subissent une pénalité de ont –2 en FOR (avec un minimum de zéro)
	Eté Akkylannien: C'est un bêcher! Toutes les RES sont diminuées de 2.
	Printemps Barhan: c'est le paradis ! Rien à signaler si ce n'est ces malotrus qui gâchent votre belle ballade.
	Automne Keltois : prenez vos bottes ! Les unités ne peuvent pas effectuer de course et la distance maxi des assaut est limitée au MOU.
	Hiver Wolfen : on gèle sur pied ! Toute unité qui ne se déplace pas de son MOU lors de son activation subit un point de dégâts (sauf mêlée). Le contrôleur de l'unité choisit le combattant affecté.
	Blizzard du Béhémot : même les Wolfens ont froid ! Les magiciens et fidèles ne sont pas habitués à de telles conditions : Le résultat des dés des magiciens est 1 et les fidèles récupèrent deux tiers de leur point de foi arrondi au supérieur.



Exemple de terrain : *les fortification peuvent être placées différemment. Les zones rouges représentent ici les zones à contrôler pour l'objectif secondaire de l'attaquant*

Campagne Confrontation : l'âge du Rag'narok

LES RELIQUES D'ARYKAO

Acte III
Prom'nons nous dans les bois

Chaque camp est retourné sur ses terres. Plusieurs mois sont passés lorsqu'un nouveau signe permet de localiser le deuxième artefact. En plein territoire Orque, dans une plaine jusqu'alors dénuée de tout arbre, où des bosquets sont apparus en une nuit. Les sages sont formels, il ne peut s'agir que de la Verture, cet objet magique capable de faire surgir n'importe où une végétation luxuriante créé par Arykao. Le seul moyen de la retrouver et d'occuper le plus d'espace possible et d'attendre qu'elle se manifeste.

Format.
3500 PA / 6 tours.

Terrain.
Diviser le terrain en neuf parties égales de 40 cm par 40 cm de côté.

Décors.
Avant la phase de la phase de déploiement, les joueurs placent chacun 3 bosquets au centre des zones 4, 5 et 6 (voir schéma ci-après) .

Déploiement.
Les joueurs se déploient dans leur moitié de terrain à 30 cm au maximum des bords du champ de bataille. (voir schéma page suivante).

Objectifs.
Les armées doivent prendre le contrôle de ces terres.

Objectif 1 (4PV) : Occuper (voir règles de Contrôle) trois des neufs parties du terrain. Une même unité ne peut contrôler au maximum que deux parties adjacentes . La puissance de ou des unités à cheval sur les deux zones est partagée entre les deux zones.
Objectif 2 (2 PV) : Occuper une partie supplémentaire au choix.

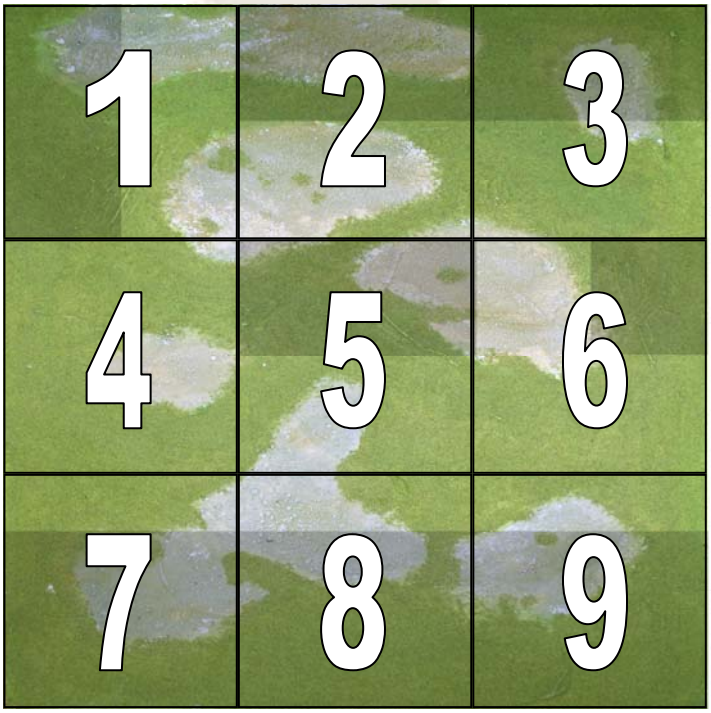
Elixirs.
Chaque compagnie gagne 1 PE par paire complète de zone contrôlée.

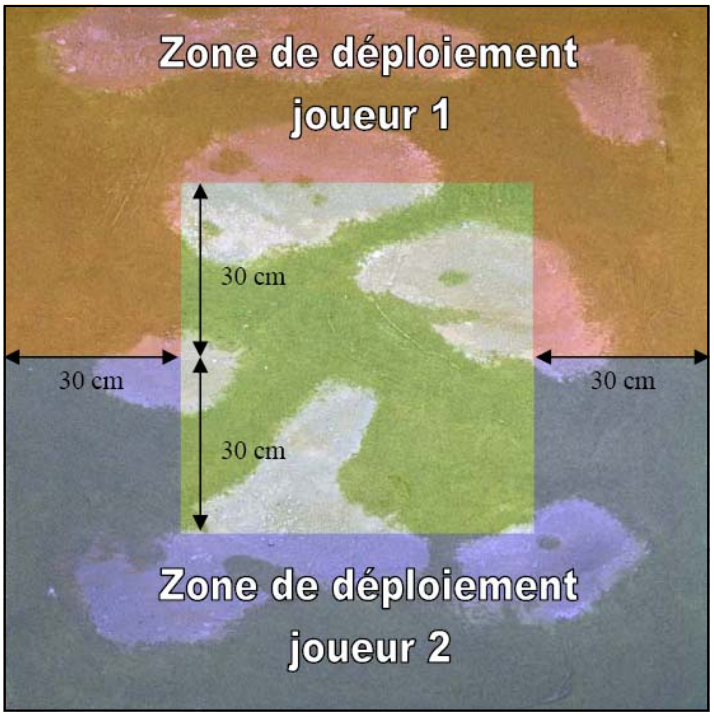
Victoire.
L'armée ayant le plus grand nombre de points de victoire trouve la Verture

Règles spéciales.

A chaque tour, les pouvoirs de la Verture se manifestent et font apparaître un bosquet sur le terrain.
Au début du tour et après le jet de tactique, les joueurs lancent à tour de rôle 1D10 (sur un 10 le dé est relancé) pour savoir où apparaît le bosquet .
Celui-ci est placé au centre de la zone et fait environ 10 cm x 10 cm. Si le centre de la zone est occupé par un autre élément de décor ou des figurines, le joueur place le nouvel élément au plus près du centre, à sa convenance.
Une même zone ne peut contenir plus de deux bosquets séparé au minimum de 10 cm.

Renforts: Chaque joueur peut mettre au maximum une unité en renfort. Le renfort peut rentrer dans une des neuf zones contrôlée par un joueur. Le renfort est placé à la fin du tour, dans une bande de 10 cm maximum à compté du bord du terrain, à n'importe quel endroit sur le bord de la zone.





Campagne Confrontation : l'âge du Rag'narok

LES RELIQUES D'ARYKAO

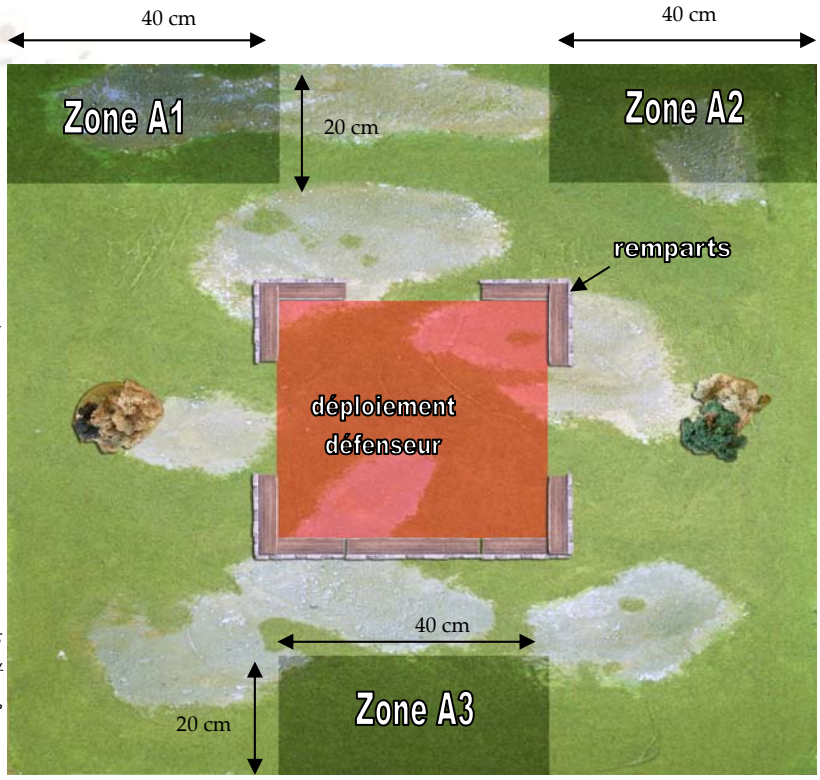
Acte IV : retour au bercail

Après s'être emparé de la Verture, les aventuriers, épuisés, reprennent la route pour ramener le précieux artefact à leur sages. Hélas, leurs ennemis leur barrent le chemin, bien décidés à s'en emparer. L'attaque prévue survient alors que la troupe a fait halte dans un étroit goulet, le lieu idéal pour une embuscade certes ,mais aussi le plus aisé à défendre. Certains d'entre eux doivent survivre coûte que coûte et donner l'alerte pour mener à terme leur mission

Format.
3500 / 6 tours
Attaquant défenseur : OUI. Le joueur ayant obtenu une victoire lors de l'acte III est le joueur défenseur.

Terrain. (voir image)
Deux décors sont placés à 10 cm des bords et encadrent la zone de déploiement du défenseur. Deux autres sont placés à la guise des joueurs hors des zones de déploiement.
Un rempart protège une partie de cette zone : le joueur défenseur doit placer (avant la phase de déploiement) 10 blocs (environ 10 cm de long sur 3 cm de large) en les juxtaposant par leur largeur, **sur la périphérie** de sa zone de déploiement. **Il devra laisser 3 passages au minimum permettant d'au moins 50 mm de large**(sans forcément respecter ce est décrit sur la carte).
Chaque bloc a les compétences suivantes : Immunité tir (hors artillerie) / inaltérable (impossible de le réparer) taille 4 (taille des Titans…) RES / 6, PS / 6.

L'esprit d'Arykao:
A la fin du déploiement, l'esprit d'Arykao est placé sur un des 4 coins de la zone de déploiement A3 (tirage au sort). L'esprit de l'enchanteur se déplace aléatoirement en premier (utiliser le gabarit de dispersion pour déterminer une direction), et ce à tous les tours. 1D6 est lancé pour déterminer la direction empruntée par l'enchanteur en utilisant le gabarit de dispersion, puis encore 1D6 pour déterminer la distance parcourue. Sur 1 l'esprit est immobile, sur 2-3, il se déplace de 10 cm, 4-5 de 20cm et 6 de 30 cm.
Son esprit possède la compétence vol mais ne peut pénétrer dans la zone centrale.
Arykao ne peut quitter le champ de bataille et doit systématiquement se déplacer de la totalité de son mouvement. Si il atteint un bord du terrain alors qu'il n'a pas utilisé tout son mouvement, il « rebondit » telle une bille de billard sur le bord.
Si Arykao est sur le bord du terrain et que le jet de dé indique une direction hors du terrain, le dé est relancé.
A partir du début du tour 4 son esprit se matérialise et n'importe quel Incarné peut se mettre à son contact. Lorsque cela est réalisé, Arykao suit l'Incarné en question jusqu'à ce que ce dernier soit éliminé, mis en fuite ou remplacé par un autre Incarné. Il suit à ce moment le nouvel Incarné.
A la fin du sixième tour, l'Incarné en contact avec Arykao possède un point d'attribut supplémentaire pour sa prochaine partie.



Déploiement.

Déploiement défenseur:

Entre les deux tiers et la moitié des unités de la compagnie sont déployées au centre (le commandeur doit obligatoirement s'y trouver ainsi qu'un incarné de rang 2 ou 1). Le reste de la compagnie rentrera en jeu un peu différemment (voir plus bas, *Le renfort arrive!*).

Déploiement assaillant:

Le joueur assaillant doit déployer ses troupes dans les trois zones , A_1 à A_3. Chacune des zones doit contenir, à la fin du déploiement au moins une unité.

Le renfort arrive!

« *Nous sommes attaqués ! Nous sommes attaqués ! Les ennemis sont trop nombreux et surgissent de toute part. Que le renfort arrive où nous sommes tous morts!* »

Les cartes des unités du joueur Défenseur qui ne se déploient pas dans la zone centrale sont intégrées à la séquence d'activation au premier tour. Lorsqu'elles sont révélées, le joueur les place, face cachée, hors de la zone de bataille mais à l'endroit ou il va les déployer sur un des bord Est et (ou) Ouest de la table en dehors de la zone de déploiement adverse.

A la fin du premier tour, lors de la phase de renfort, le joueur défenseur place ses unités de « renforts » dans une bande de 10 cm de large. Elles pourront être activées normalement à partir du deuxième tour.

Le porteur de la Verture.

Le joueur défenseur choisit un Incarné de rang 2 ou 1 (c'est le porteur de la Verture) **qui se trouve dans la zone de déploiement**. Le joueur attaquant ne connaît pas l'identité du porteur (sauf lorsqu'il se fait capturer)

Objectifs.

Objectifs défenseur:

Objectif 1 (4PV) : Un Incarné de la compagnie doit être au contact, au terme du sixième tour, avec l'esprit d'Arykao.

Objectif 2 (2PV) : Contrôler une des zones déploiement adverse tirée au sort en début de partie avant la phase de déploiement (à l'insu du joueur Attaquant).

Objectifs assaillant:

Objectif 1 (4PV) : Contrôler (voir *règles de contrôle*) la zone de déploiement adverse. *Ne sachant pas exactement ou se trouve la Verture, contrôler la base adverse et repousser l'ennemi devient une priorité, s'emparer de la Verture s'avèrera être une chose plus facile par la suite.*

Objectif 2 (2PV) : Capturer (*voir règles de capture*) l'Incarné adverse qui possède la Verture.

Elixirs.

Délimiter une bande d'épaisseur 10 cm et de longueur égale à l'entrée du fortin. Il y autant de bandes que d'entrée. Chaque compagnie gagne 1 PE par tour à chaque fois qu'elle contrôle une zone (voir règles de *Contrôle*).

Renforts.

-Voir règles spéciales pour le défenseur. Il ne peut mettre d'autre unité en renforts pour les faire rentrer plus tard.

-L'assaillant ne peut mettre d'une seule unité en renfort qu'il peut faire rentrer e, jeu dès lors qu'il contrôle la zone de déploiement du défenseur.

Campagne Confrontation : l'âge du rag'narok

LES RELIQUES D'ARYKAO

Acte V
Le champ de bataille

Les unités de la troupe se sont dispersées sur le terrain à la recherche d'Arykao que la présence des reliques devrait réveiller. Malheureusement, cela fonctionne un peu trop bien et ce n'est pas seulement l'enchanteur que nos troupes réveillent mais également les spectres des guerriers tombés jadis ici et pour couronner le tout, ils constatent que leurs ennemis sont aussi sur place !

Format.
3500 PA / 6 tours.

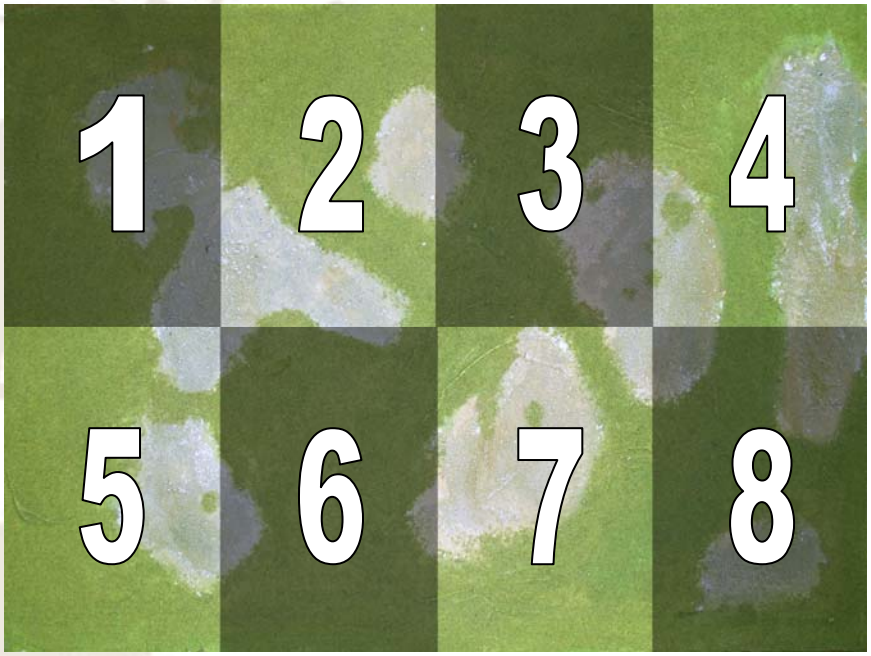
Terrain.
Terrain de 120 cm x 120 cm à diviser le terrain en 8 parties égales.

Décors.
Avant la phase de déploiement, les joueurs placent chacun 6 éléments de décor à leur guise.

Déploiement.
Au début de cette bataille, les compagnies sont déployées d'une façon particulière. Le champ de bataille est découpé en huit parties égales. Chacune d'entre elles constitue une zone de déploiement pour l'une des armées (comme indiqué sur l'image). Le déploiement est effectué normalement dans ces zones ; toutefois, chaque joueur doit déployer sa compagnie dans le plus de zones possible. Les joueurs tirent au sort les équipes A et B.
Le joueur A peut déployer ses unités dans les parties 1,3, 6 et 8
Le joueur B peut déployer ses unités dans les parties 2,4,5 et 7

Objectifs.
Les armées doivent retrouver Arykao.
Objectif 1 (4PV) : Trouver et « contrôler » le spectre d'Arykao (voir règles spéciales).
Objectif 2 (2PV) : Contrôler 4 zones au minimum.

Elixirs.
Éliminer une unité de Rang 1 : 1 points d'Élixir.
Éliminer une unité de Rang 2 : 2 points d'Élixir.
Éliminer une unité de Rang 3 : 3 points d'Élixir.
Eliminer un spectre: 1 point d'Elixir.
Règles spéciales.
Au début de chaque tour, la présence des artefacts réveille un spectre. Après le jet de tactique, à tour de rôle, les joueurs lancent :
- 1D6 pour savoir dans combien de zones les spectres apparaissent :



1-2 = 1 zone
3-4 = 2 zones
5-6 = 3 zones

- 1D8 et 1D6 autant de fois que nécessaire pour déterminer dans quelles zones apparaissent les spectres (doublons possibles) et le nombre de spectres qui apparaissent :

1-2 = 1 spectre
3-4 = 2 spectres
5-6 = Arykao ***(dès qu'Arykao est apparut, ce chiffre correspond à 3 spectres)***

Les spectres apparaissent au milieu de leur zone et ne disparaissent pas à la fin du tour. Ils se déplacent toujours les premiers. et attaquent l'unité la plus proche. Les spectres d'une même zone sont regroupés et forment une seule unité. Si des spectres apparaissent dans une zone contenant déjà une unité de spectres, ils viennent grossir leur rang.. Les spectres ne peuvent pas apparaître au contact des unités des joueurs.

Une même unité peut charger plusieurs unités de spectre lors d'une même charge à condition de respecter les règles de formations décrites dans le livre de règle. De même, une unité de tireurs peut prendre pour cible des unités de spectres différentes. Le joueurs répartit ses dés d'attaque à distance sur les unités ciblées.

Les spectres ont les caractéristiques décrites sur les cartes

Apparition d'Arykao

Si, à l'issue du 3ème tour, Arykao n'est toujours pas apparu, il apparaîtra obligatoirement lors de l'apparition du 4ème tour.

A la fin des 6 tours, si Arykao n'est contrôlé par aucune unité, il rejoint l'armée la plus puissante encore sur le champ de bataille.

Compétences :
Immunité peur

Compétences :
Insensible, Intangible (= Immunisé à toute attaque)

Campagne Confrontation : l'âge du Rag'narok

LES RELIQUES D'ARYKAO

Acte VI : l'escorte

Arykao, sous forme de spectre, accepte de suivre les aventuriers jusqu'à leur camp pour leur indiquer l'emplacement du dernier artefact. Les troupes ennemies ne l'entendent bien sûr, pas de cette oreille et vont tout faire pour le récupérer. Pour lui, tout cela n'est qu'un jeu qui le change de la morosité des millénaires qu'il vient de passer sous terre, et comme le bien et le mal n'existent pas….

L'essence de l'enchanteur est dispersée dans 6 vases canopes confiés aux 6 guerriers les plus valeureux. Tous devront essayer de rejoindre leur camp mais deux seulement pourraient suffire à lui redonner assez de substance pour qu'Arykao se reconstitue.

Format.
3500 PA / 6 tours.
Attaquant / Défenseur : Oui
Le joueur ayant obtenu la victoire dans l'acte V est le joueur défenseur

Décors.
3 décors sur la ligne médiane, 4 autres placés par les joueurs à tour de rôle en dehors des zones de déploiement. Le nombre important de décors symbolise une forêt dense.

Déploiement.
Joueur défenseur Dans la zone A.
Joueur attaquant dans les zones B1, B2 et B3 (qui doivent comporter au minimum 1 unité chacune).
Le joueur attaquant déploie ses cartes faces cachées en premier. Le joueur Défenseur révèle une carte d'une du joueur Attaquant. Le joueur Défenseur déploie alors ses Unités dans sa zone. Le joueur Attaquant révèle ensuite ses unités.

Réserves.
Aucun joueur ne peut placer d'Unité en réserve.

Les porteurs.
Le joueur défenseur désigne secrètement 6 combattants non Incarnés et il inscrit leur descriptif sur une feuille. Chaque porteur possède un vase qu'il ne peut transmettre à aucun combattant allié. S'il meurt tout combattant ennemi ou ami peut récupérer l'objet en terminant un mouvement à son contact. Si un porteur doit fuir, il laisse tomber son vase dans la panique. N'importe quel combattant peut alors le ramasser.
Une même Unité ne peut pas comporter plus de deux porteurs dans ses rangs.

Objectifs.
Objectifs défenseurs.
Objectif primaire (4PV) : au moins deux porteurs doivent quitter le bord du terrain dans la moitié du terrain ennemi en possession de son vase (bande rouge sur la carte). Lorsque le porteur quitte le terrain sa figurine est retirée du champ de bataille. Le reste de son unité reste cependant sur l'aire de jeu. Pour quitter le champ de bataille, le porteur doit terminer son mouvement au contact du bord du terrain.

Objectif secondaire (2PV) : Un troisième porteur doit parvenir lui aussi à quitter le bord de la table en possession de son vase. Une fois que le porteur est sorti de la table, il ne peut revenir en jeu d'aucune manière.

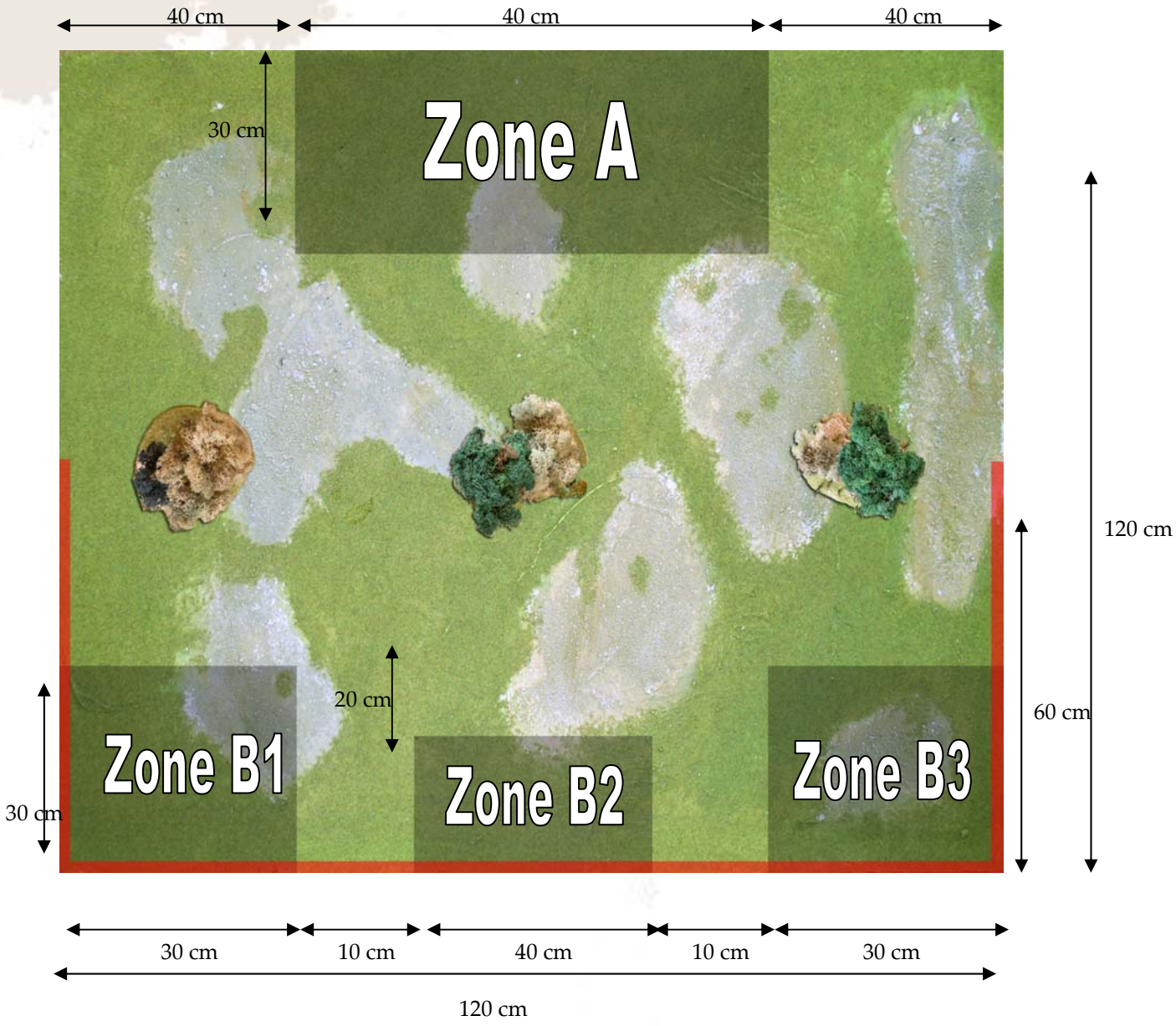
Objectifs attaquants

Objectif primaire (4PV) : Récupérer au moins deux vases (il faut pour cela éliminer ou mettre en fuite le porteur ennemi).

Objectif secondaire (2PV) : Récupérer un vase supplémentaire.

Points d'Elixir.

-1 PE par contrôle de décor situé sur la ligne médiane.



LES RELIQUES D'ARYKAO

Acte VII : le Nexus

Aidés par Arykao, les troupes savent maintenant où trouver et comment utiliser le tant convoité artefact. Il s'agit d'un Nexus Cristalin, une structure de cristal possédant des capacités phénoménales, adaptées à ceux qui la contrôle.

Le Nexus est juché sur une petite colline à l'est des plaines d'Avagdu et il sera bientôt à portée. Mais encore une fois, les ennemis arrivent au même moment en vue du trésor et devront s'affronter dans une ultime bataille pour en prendre le contrôle.

Format.
3500 PA / 6 tours.
Attaquant / Défenseurs : Non

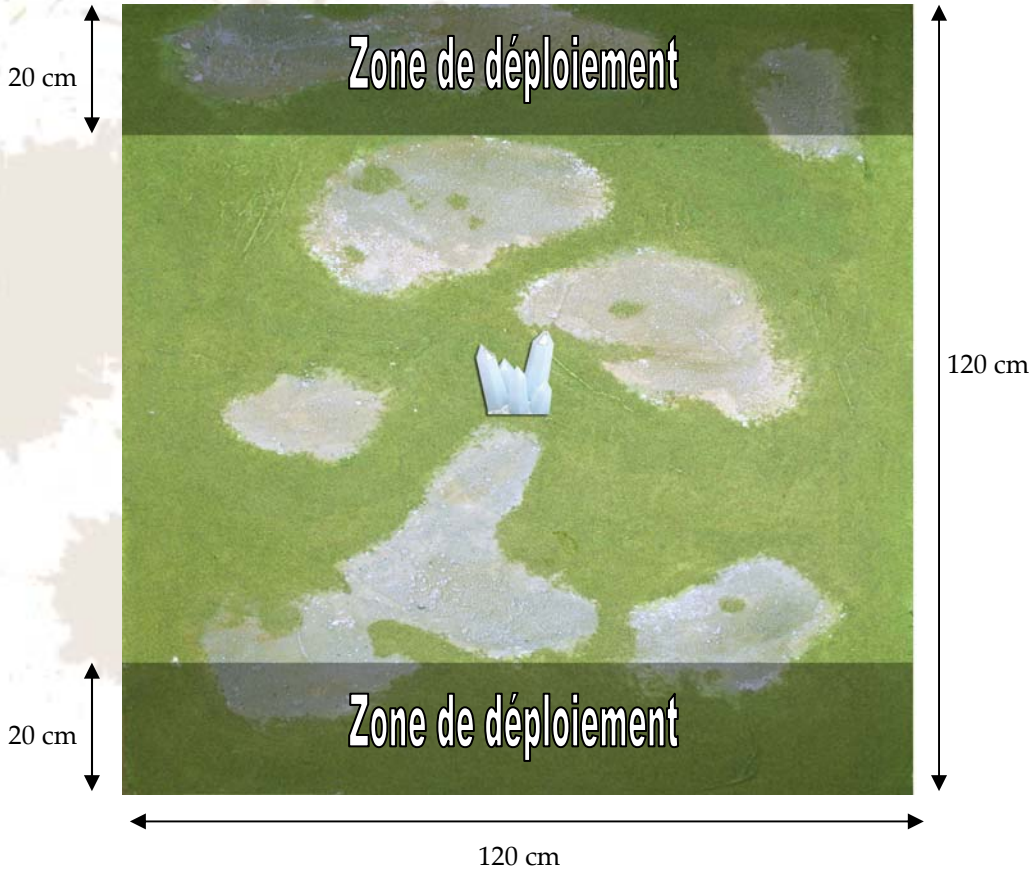
Décors.
Le Nexus (structure de 10 cm de diamètre) est placé au centre du terrain
Lors de la phase de déploiement, les joueurs placent chacun 5 éléments de décors à leur guise mais à plus de 10cm du Nexus.

Déploiement.
Les unités se déploient dans leur 20 cm

Objectifs.
Contrôler le Nexus et exterminer une fois pour toute l'armée adverse
Objectif 1 (4PV) : Contrôler le Nexus (*voir règles de contrôle*).
Objectif 2 (2PV) : Eliminer plus de 50% de l'armée adverse.

Elixirs.
2 PE pour le contrôle du Nexus
Éliminer une unité de Rang 1 : 1 points d'Élixir.
Éliminer une unité de Rang 2 : 2 points d'Élixir.
Éliminer une unité de Rang 3 : 3 points d'Élixir.

Règles spéciales.
Les effets de jeu d'un nexus cristallin s'appliquent une fois par tour, à chaque phase d'intendance et au bénéfice d'une unité amie qui le contrôle .



◦ Chaque peuple de *Confrontation l'Âge du Rag'narok* est lié, par culture ou par principe, à l'un des trois types de nexus cristallins (cf. encart). Cette affinité lui permet de bénéficier des pouvoirs accrus de ses cristaux de prédilection.
Note : *Un « cristal » désigne l'ensemble de l'élément de décor et non chaque éclat de cristal qui se dresse dessus !*

Nexus de Sang

L'un des combattants de l'unité qui a été éliminé revient en jeu. Il est disposé à distance de formation, hors du contact de tout ennemi et sans déplacer un autre élément du jeu. Les Incarnés et les Titans ne peuvent pas bénéficier de cet effet.
Affinité : L'effet de jeu peut être appliqué à n'importe quelle unité de la compagnie.

ALLIANCE	AFFINITÉ		
Armée	Sang	Pouvoir	Ferveur
DESTIN			
Aigle			X
Chacal		X	
Loup	X		
Rat		X	
Scarabée	X		
	Sang	Pouvoir	Ferveur
LUMIERE			
Dragon		X	
Griffon			X
Lion		X	
Minotaure	X		
Sanglier	X		
	Sang	Pouvoir	Ferveur
TENEBRES			
Bélier		X	
Cerf	X		
Hyène	X		
Hydre			X
Scorpion		X	
Serpent	X		

Nexus de Pouvoir

Le joueur lance un dé de plus pour reconstituer la réserve de mana de l'unité. Cet effet est réservé aux unités qui comptent au moins un combattant doté de Pouvoir .
Affinité : Le joueur lance deux dés au lieu d'un seul.

Nexus de Ferveur

L'unité gagne 4 points de foi supplémentaire lors de la reconstitution de sa réserve de foi. Cet effet est réservé aux unités qui comptent au moins un combattant doté de Ferveur .
Affinité : L'unité gagne 7 points de foi au lieu de 4.

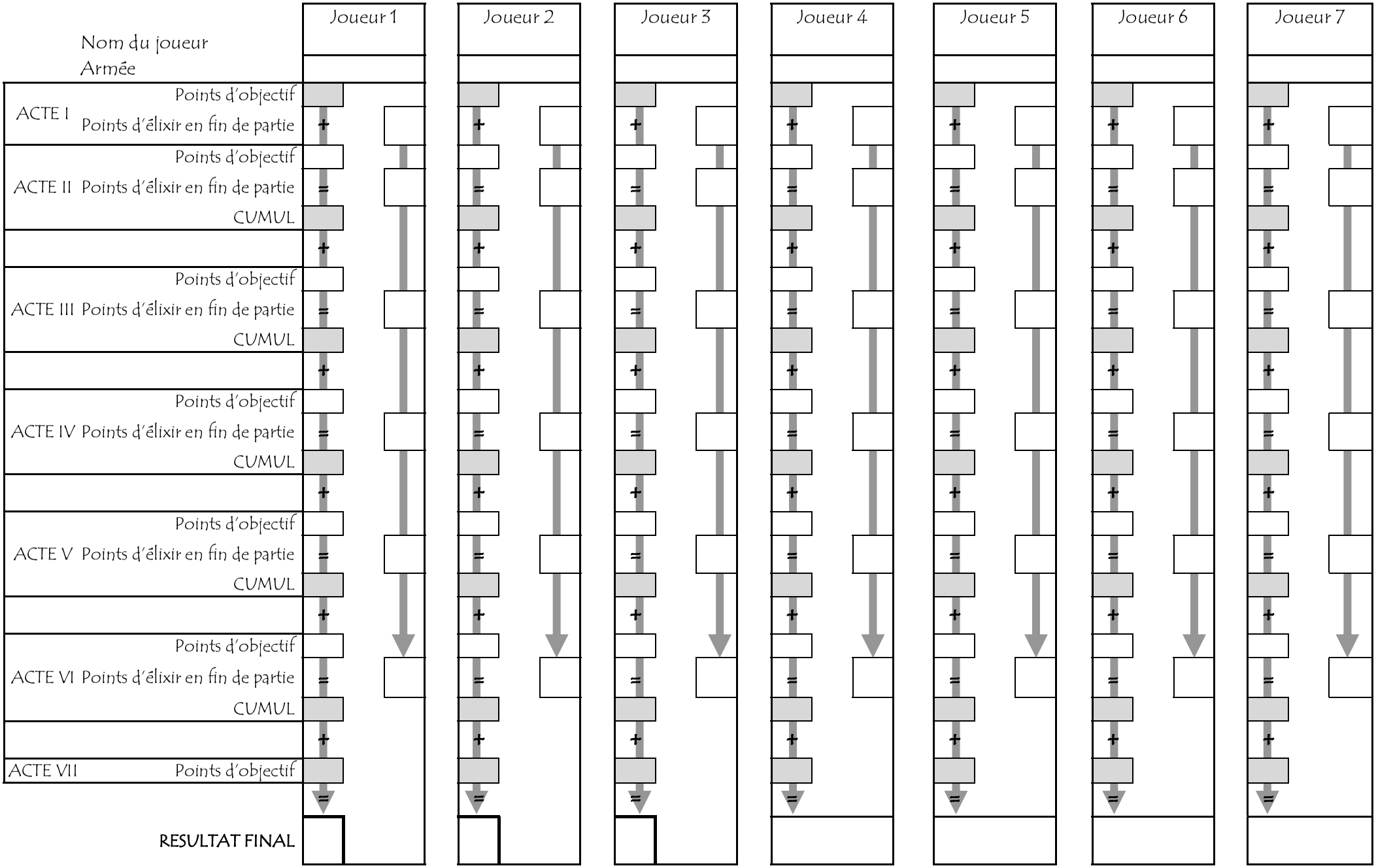



Tableau de resultats