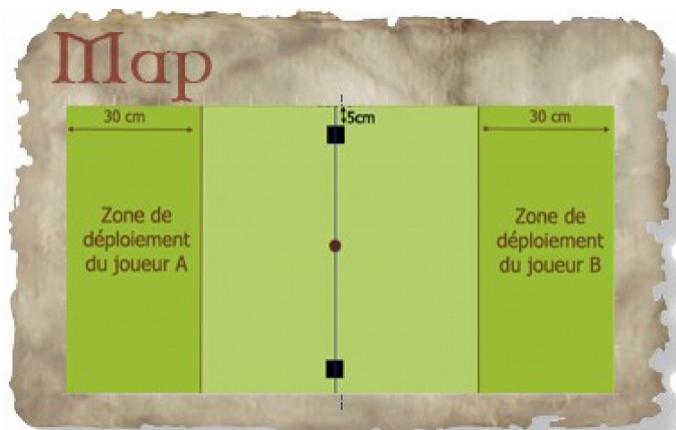


## Cadeaux des dieux.

*Fréquemment, près des lieux de cultes qui parsèment Aarklash, il arrive que des épées aux pouvoirs sans précédents soient envoyées par les dieux. S'engage alors une course contre la montre pour s'emparer de ces précieux artefacts et s'accorder la faveur des dieux les ayant envoyés.*



### Situation :

### Décors de scénario :

2 idoles représentées chacune par un socle d'infanterie, sont placées de part et d'autre de la ligne médiane à 5 cm du bord de table.  
1 épée maudite représentée par une gemme est placée au centre de la table.  
Les idoles sont considérées comme étant de taille normale.  
L'épée maudite est soumise aux règles normales de prise.

### Règle spéciale :

Lorsqu'un combattant possède l'épée maudite, il possède les pouvoirs suivants :

- tous les effets de jeu affectant le porteur est dissipé lors de son activation.
- le combattant gagne un dé de combat supplémentaire et doit placer tous ses dés en attaque et ce même si un effet de jeu indiquait le contraire.
- Lors de son activation, le combattant devra charger ou engager la figurine ennemie la plus proche.

Pour revendiquer le contrôle d'une idole, une figurine doit être au contact de celle-ci. A la fin de chaque tour, le joueur contrôlant l'idole place un pion le représentant dessus.

### Déploiement.

30cm ou moins du petit bord de table.

### Objectif.

Le joueur doit s'emparer de l'épée et poser le plus de pions possible sur chaque idole.

### Conditions de victoire.

1 PV pour le joueur si l'épée est dans la moitié de terrain adverse.  
1 PV pour chaque idole où le joueur possède strictement le plus de pions que son adversaire.

### Bonus (max = 100).

50 PA points pour le joueur qui possède l'épée à la fin de la partie.  
50 PA pour le premier joueur à s'emparer de l'épée.