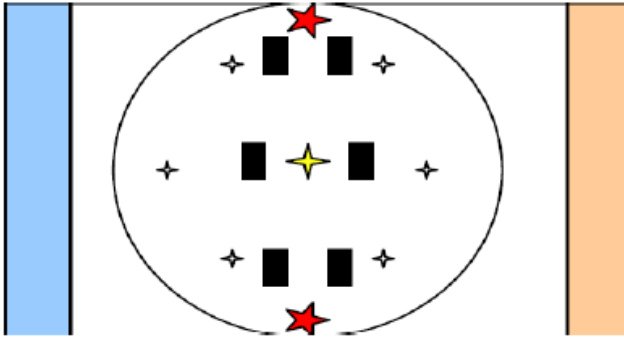


Le village.

Le village est attaqué par des Revenants Votre tâche est de secourir les villageois, de les mener en lieu sûr & de les protéger de ce fléau.



Situation.

Décors de scénario : Un village est placé au centre de la table C'est un cercle de 30cm de rayon
6 maisons sont placées comme indiqué sur le plan Elles sont représentées par une carte de Confrontation (chacune) Elles sont considérées comme ayant 5cm de haut (grande taille) & sont infranchissables Aucun autre décor ne peut être déployé dans le village.

Élément mobile : L'Ancien du village (socle d'infanterie) est placé au centre de la table
6 Villageois (socle d'infanterie) sont placés dans le village comme indiqué sur le plan
2 Revenants (socle d'infanterie) sont placés sur la ligne médiane, chacun sur un des 2 grands côtés, les 2 regardant vers le centre de la table.

Règles spéciales : Les Revenants sont des créatures neutres Petite exception : en cas d'égalité, un Revenant ne va jamais lancer d'assaut/frapper un villageois plutôt qu'un autre combattant.

Revenant :

12,5
2
5-10
0-10
-
-9
-

Mort-vivant, Régénération/4, Acharné, Féroce, Insensible/5, Transformation/0 Spécial Indépendant 100PA Taille Normale (ou la même taille que le combattant tué)

Socle d'infanterie (ou le même socle que le combattant tué)

Attention ! Les Revenants ne sont pas des Personnages.

Transformation/X : La compétence « Transformation/X » fonctionne comme « Toxique/X », mais sans la limite des dés Elle fonctionne donc sur chaque attaque de chaque combattant qui en est dotée & sur chaque combattant ciblé (même ceux qui bénéficient de « Immunité/Toxique ») à l'exception des villageois

Tout combattant tué par le jet de Transformation d'un Revenant est retiré immédiatement du jeu (quelles que soient les effets de jeu qui pourraient le maintenir sur la table) & est remplacé lors de la phase d'entretien par un nouveau Revenant (indemne, bien entendu !) Les Villageois sont automatiquement transformés de cette façon

Le nouveau Revenant est placé aussi près que possible de la position du combattant qu'il "remplace", mais en aucun cas en contact avec un autre combattant ; il fait face au combattant libre de tout adversaire le plus proche (qui n'est pas un Revenant)

Un combattant transformé en Revenant ne peut pas revenir en jeu, quel que soit l'effet de jeu qui le ferait revenir (« Renfort », résurrection).

Villageois : A part pour le déploiement & les PV, l'Ancien est un Villageois comme les autres

Les Villageois n'ont pas de caractéristiques, hormis un MOU de 10cm & les crans de blessures normaux Seuls les Revenants peuvent les blesser, ils sont complètement immunisés à tous les autres effets de jeu (incluant les sorts/miracles) Lors d'un tir dans une mêlée impliquant un Villageois, la répartition se fait normalement ; si le Villageois est touché, le tir est alors sans effet Les Villageois n'ont pas de dé de combat

Les Villageois sont paralysés par la peur & ne bougent pas (même pas pour fuir les Revenants), à moins d'être guidés par un autre combattant

Les corps à corps entre un Villageois & un Revenant est résolu très simplement, chaque attaque du Revenant cause une Blessure Grave, aucun dé n'est lancé Les Villageois ne subissent pas le dé de transformation, ils sont par contre transformés automatiquement

en Revenant lorsqu'ils sont tués

Lorsqu'un combattant entre en contact avec un Villageois non guidé, ce dernier est alors guidé par le combattant, ils vont désormais bouger ensemble. Un combattant ne peut guider qu'un seul Villageois à la fois. Aussi longtemps qu'un combattant guide un Villageois, il ne peut plus entreprendre d'actions exclusives ; s'il veut faire une action exclusive, il doit d'abord abandonner le Villageois, ce qui ne peut se faire qu'au début d'une activation, avant que les actions ne soient déclarées. Le villageois reste alors à sa place & le combattant est activé normalement & sans la moindre restriction. Sinon les 2 figurines sont activées en même temps & doivent bouger ensemble de sorte à rester en contact l'une de l'autre à la fin du déplacement, sans que le Villageois ne se retrouve en contact avec un autre combattant. De plus, le combattant ne peut pas être placé de sorte que le Villageois bloque le seul accès à ce combattant (qui protège qui ?)

Un Villageois est mis en sécurité par un joueur si l'une des conditions suivantes est remplie :

- le Villageois est guidé hors de la table par l'un des bords de table de la zone de déploiement du joueur.
- le Villageois est hors du village à la fin de la partie & guidé par un combattant libre de tout autre contact.

Déploiement.

20cm ou moins du petit bord de table

Les éclaireurs ne peuvent pas être déployés dans le village.

Objectif.

Le joueur doit mettre en sécurité un maximum de Villageois & se débarrasser d'autant de Revenants que possible.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le joueur qui a tué le plus de Revenants

1 PV pour le joueur qui a mis en sécurité l'ancien du village à la fin de la partie

1 PV pour le joueur qui a mis en sécurité le plus de villageois (l'ancien ne compte pas) à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

100PA pour le premier joueur qui réussit à tuer un Revenant.