

Scénario 2 - Brume de Jade



Rappel : Le vainqueur de la dernière partie se déploie en premier.

Transition — Le Cœur qui bat sous la brume

La nuit se dissipa lentement, comme si l'île elle-même retenait son souffle. Sur les plages encore marquées des combats, le silence règne. Les vagues semblaient plus lourdes, le sable plus sombre, et dans les cieux, la lueur verte des vents de magie tournoyait comme un œil immense et fiévreux.

Certains généraux avaient accepté l'aide des créatures venues du brouillard — les Xú'Gor, ces "esprits gardiens" à la langue d'argent. Leurs talismans palpaient d'une chaleur trompeuse, et partout où ils passaient, la végétation poussait trop vite, tordue, vibrante.

La puissance semblait s'offrir à eux comme une marée docile... mais le vent murmurait déjà leurs noms avec un accent d'inquiétude.

D'autres avaient rejeté ces promesses. Ils avaient écouté les paroles du vieux mage, Liang Shen, et vu dans son regard le poids de millénaires oubliés. À ceux-là, l'île offrit un autre présent : un calme étrange, une intuition de justesse, mais aussi la certitude d'être désormais traqués. Car refuser les Xú'Gor, c'était devenir leur ennemi.

Quand le soleil se leva enfin, il n'était plus doré, mais blanc, comme frappé d'un éclat métallique. Et dans la jungle, la brume se fit plus dense, montant du large jusqu'aux collines intérieures, avalant les sentiers et les camps.

Les témoins disent que, cette nuit-là, l'île de Jade-Maelström s'est mise à battre. Lentement, puissamment, comme un cœur gigantesque sous la terre.

Les armées se mirent en marche, attirées vers l'intérieur... vers la **Brume de Jade**.

Contexte

Les têtes de pont sont établies et les armées s'enfoncent dans la jungle pour aller à la conquête de l'île.

Mais la brume s'épaissit. Ce qui n'était qu'une fine vapeur devient un mur d'émeraude. Les roulements de tambours se perdent, les armées se dispersent, les boussoles s'affolent.

Les premiers soldats à s'aventurer dans la brume parlent d'ombres mouvantes, de murmures dans la langue des morts... et d'illusions qui prennent forme.

C'est ici que commence la marche vers le cœur de l'île.

Objectif : Faire traverser le maximum d'unités dans la moitié de table adverse. Chaque unité entièrement dans la zone ennemie à la fin du 6^e tour rapporte des points de victoire.

Limitations

	Personnages	Magie	Composition d'armée	Coût max. d'une unité
750 points	Pas de seigneur	Niv. 2 max	Jouer avec restrictions 1000 pts	25 %

Déploiement

- Table 48"x48".
- Déploiement classique face à face (12" de profondeur).
- La zone médiane (bande de 6" de part et d'autre de la ligne centrale) est saturée de brume.

Règles spéciales : *Brume de Jade*

Visibilité réduite : Toute attaque de tir se faisant au-delà de 12" subit un **malus additionnel de -1 pour toucher**.

Égarés dans la brume : Au début de chaque tour, lancez 1D6 pour chaque unité située dans la zone médiane et non engagée en combat : sur un 1, elle s'égare. L'unité avance de 2D6" dans une direction tirée aléatoirement avec le dès de dispersion. Cela est compté du point de vue des règles comme un **mouvement aléatoire**.

- Si elle rencontre un bord de table elle s'arrête et peut effectuer une reformation gratuite en effectuant un test de commandement
- Si elle rencontre une unité ennemie elle compte comme ayant chargé
- Si elle rencontre une unité amie ou un terrain infranchissable, elle s'arrête à un pouce et peut tenter une reformation gratuite en effectuant un test de commandement.

Brumes magiques : Une fois par bataille, un joueur peut décider de relancer un jet de lancement ou un jet de dissipation, mais en cas de fiasco sur le deuxième jet, il doit lancer 2 dés sur le tableau des fiascos.

Conditions de victoire

Chaque unité entièrement dans la zone adverse à la fin du tour 6 rapporte **2 points de victoire**.

Chaque personnage entièrement dans la zone adverse à la fin du tour 6 rapporte **1 point de victoire**.

En cas d'égalité : la faction qui a tué le plus d'unités ennemies l'emporte.