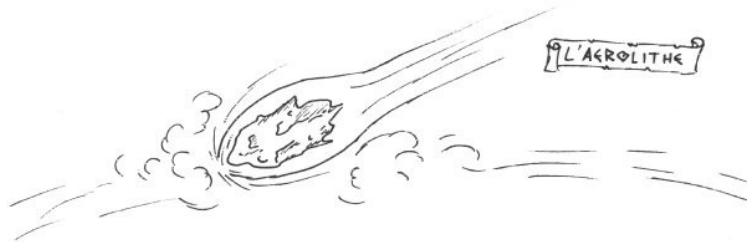


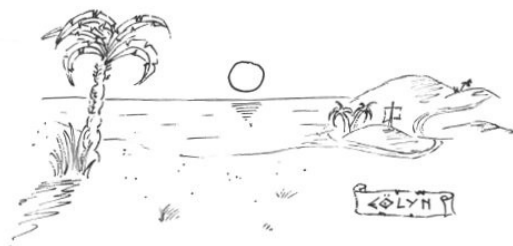
La Guerre Parallèle

Background

On ignore à quoi ressemblait le monde avant Sa chute. D'aucun prétendent qu'il n'existait pas encore. D'autres qu'il s'agissait d'un paradis. Mais plus rien n'en demeure, sinon des souvenirs, devenus légendes, puis fantasmes. La seule certitude que les anciens ont encore, est l'arrivée de ce qui fut appelée plus tard l'Aérolithe... Son arrivée, et Ses conséquences...



L'Aérolithe, une pierre gigantesque venue d'au delà du ciel, s'abattit sur Terre. La vague de destruction qu'elle engendra dévasta tout sur son passage, et déchira la structure même du temps et de l'espace. Du monde qui existait, s'il existait, elle en créa deux ! L'univers se scinda en deux réalités alternative, deux lignes temporelles se déroulant en un même lieu, mais de deux façon distinctes et simultanées.



Dans la première réalité, désormais appelée Eölyn, l'Aérolithe créa un cratère profond, si profond qu'il fit remonter à la surface la terre la plus fertile jamais vue. La cuvette qu'il forma recueillit l'eau de pluie génération après génération, créant un bassin d'eau clair et limpide. Eölyn devint ainsi une terre agréable et accueillante.

Dans la seconde réalité, désormais appelée Fordylas, l'Aérolithe créa un cratère profond, si profond qu'il perça le sang de la Terre. Le magma en fusion jaillit et l'épancha sur le sol. Il emplit le cratère formé par l'Aérolithe et réchauffa le monde, lombe après lombe, en faisant un lieu de sécheresse, de feu et de désolation.

Mais les deux réalités, alternatives l'une de l'autre, n'en sont pas disjointes pour autant... La plupart des êtres peuplant une réalité existent aussi dans l'autre, en parallèle. Et si leurs actions sont différentes, leurs existences sont liées à travers le temps et l'espace.

Par ailleurs, fait ignoré de tous, l'Aérolithe ne vint pas seul. Porteur de spores étranges, l'Aérolithe donna naissance à une race inconnue et inquiétante : les marros. N'appartenant ni à un monde, ni à l'autre, les marros peuplèrent l'entre-monde, un lieu hors du temps, situé entre Eölyn et Fordylas. Terres de brumes, de mystères, lande instable et inconstante, l'entre-monde est un lieu froid et vide, repoussant pour tout un chacun.



A l'heure où commence notre récit, les sages sont hélas tous d'accord : la dualité du monde, établie depuis les générations qui ont suivies la chute de l'Aérolithe, ne durera pas plus. Si le passé et le présent furent deux, le futur ne pourra être qu'unique. Quelle qu'en sera sa forme. Sur Eölyn et

Fordylas, les peuples sont en ébullition : chacun voudra imposer son propre futur...

L'avenir sera-t-il la prédominance d'une réalité sur l'autre ? Une faction parviendra-t-elle à s'unir à sa version alternative pour s'imposer ? A moins qu'un peuple soit assez fou pour provoquer le chaos des mondes...?

Présentation

Le scénario se joue à 7 joueurs : trois joueurs sur Eölyn, trois joueurs sur Fordylas, et un joueur dans l'entre-monde. La carte du scénario est scindée en trois parties pour les deux réalités et l'entre-monde.



Illustrant l'écoulement du temps sur deux réalités alternatives, les joueurs sont regroupés en deux lignes temporelles parallèles : les trois joueurs d'Eölyn jouent les rondes à leur vitesse, tandis que les joueurs de Fordylas en font autant (de manière similaire à deux parties jouées distinctement). Un tirage au sort au départ détermine dans quelle ligne temporelle jouent les marros. Chaque ligne temporelle détermine donc de manière autonome : son initiative, la succession des joueurs, le placement des marqueurs d'ordre, etc. Bien entendu, des interactions entre les deux lignes temporelles sont possibles : un joueur d'une réalité peut tout à fait attaquer un joueur d'une autre réalité.

L'entre-monde dispose de deux glyphes de brandar retournés face visible (cf plan de montage). Chaque réalité dispose des glyphes ci-dessous positionnés face cachée (cf plan de montage) :

- 3 glyphes de brandar (portail de réalité) ;
- 1 glyphe d'ulaniva (attaque +1 pour « uniques ») ;
- 1 glyphe de gerda (défense +1) ;
- 1 glyphe de valda (déplacement +2) ;
- 1 glyphe de dagmar (initiative +8) ;
- 1 glyphe de mitonsoul (malédiction de masse) ;



- 1 glyphe de profitaka (piège-fosse)

Joueurs et figurines

	Figurines	Total
Eölyn		
A (cyan)	1 Cyprien Esenwein (150pts) 1 Sonya Esenwein (45pts) 1 Major Q9 (170pts) 1 Major Q10 (150pts) 1 Guerriers Vikings de Tam (50pts) 1 Finn Le Champion Viking (80pts) 1 Thorgrim Le Champion Viking (80pts)	725
B (jaune)	1 Raelin la Guerrière Kyrie RotV (80pts) 1 Syvarris (100pts) 1 Kyntela Gwyn (20pts) 1 Ulginesh (150pts) 1 Jorhdawn (100pts) 1 Emirroon (80pts) 1 Chardris (90pts) 1 Arkmer (50pts) 1 Shiori (60pts)	730
C (violet)	1 Sergent Drake Alexander SotM (170pts) 1 Mimrig (150pts) 1 Agent Carr (100pts) 2 Agents de Krav Maga (2*100pts) 1 Vipères Onyx d'Elite (100pts)	720
Fordylas		
A' (bleu)	1 Cyprien Esenwein (150pts) 1 Sonya Esenwein (45pts) 1 Marchemort 9000 (140pts) 2 Gardes Zéttiens (2*70pts) 1 Deathreavers (40pts) 1 Warden 816 (90pts) 1 Moriko (110pts) 1 Otonashi (10pts)	725
B' (orange)	1 Raelin la Guerrière Kyrie RotV (80pts) 1 Syvarris (100pts) 1 Kyntela Gwyn (20pts) 1 Guerrières d'Ashra (50pts) 1 Jotun (225pts) 1 Theracus (40pts) 1 Sonlen (160pts) 1 Brave Arrow (50pts)	725
C' (rouge)	1 Sergent Drake Alexander SotM (170pts) 1 Mimrig (150pts) 1 Braxas (210pts) 1 Nilfheim (185pts)	715
Entre-monde		
D (vert)	2 Ruche Marro (2*160pts) 2 Nagrubs (2*30pts) 3 Marro Drudge (3*50pts) 3 Marro Stingers (3*60pts) 1 Tor-Kul-Na (220pts)	930

Règles spéciales

BLESSURES : Lorsqu'une figurine reçoit des blessures, si elle n'en meurt pas, sa version alternative en reçoit autant.

GLYPHES : Toute figurine passant sur un glyphe (retourné ou non) doit s'y arrêter ; on dit qu'elle contrôle le glyphe. Un joueur ne peut bénéficier des effets d'un glyphe qu'à condition qu'il ne soit pas dans sa réalité d'origine. Par exemple, le joueur A' ne pourra bénéficier que des glyphes qui sont dans la réalité d'Eölyn. Les pouvoirs des glyphes sont valables dans toutes les réalités ainsi que dans l'entre-monde. Il est possible de contrôler un glyphe sans qu'il n'ait d'effet (A' peut contrôler un glyphe de sa propre réalité, mais celui-ci n'aura pas d'effet).



GLYPHE DE BRANDAR : les glyphes de brandar sont des « portails de réalité ». Lorsqu'une figurine se trouve sur un glyphe de brandar, son contrôleur la place immédiatement sur un hexagone adjacent à un glyphe de brandar différent. Si la figurine était en cours de déplacement, elle ne se déplace pas plus.

VOL & TELEPORTATION : les pouvoirs spéciaux qui permettent de déplacer une ou plusieurs figurine de manière non traditionnelle (vol, vol furtif, téléportations, etc.) ne fonctionnent pas entre deux réalités différentes.

ALLIANCE : Par défaut, tous les joueurs sont ennemis les uns des autres. Deux joueurs (ou plus) peuvent néanmoins devenir alliés par simple énonciation à haute voix. Chaque partenaire de l'alliance doit la confirmer. Dans un tels cas, les règles entre figurines alliées s'appliquent (pas de combat, pas d'engagement, possibilité de traverser les figurines alliées, possibilité de victoire en alliance, etc.). A tout moment, un joueur peut rompre une alliance. Il lui suffit de l'énoncer à haute voix. Aucune confirmation n'est requise. Les règles de joueurs alliés cessent de s'appliquer.

DESTRUCTION D'UN GLYPHE : Les glyphes sont des éléments destructibles. Ils disposent de 5 points de vie et de 3 dés de défense. Les glyphes endommagés portent des marqueurs blessures directement sur le plateau de jeu. Un glyphe détruit est retiré du plateau. Tous les glyphes peuvent être attaqués de manière similaire à n'importe quelle figurine. Un glyphe ne peut être attaqué que s'il n'est pas contrôlé par une figurine.

CHAOS DES MONDES : Si le dernier glyphe de brandar de l'entre-monde est détruit, le chaos des monde est provoqué ! Il s'agit ni plus ni moins de la fusion des différentes réalités. Les trois cartes n'en forment plus qu'une et les lignes temporelles fusionnent. Tous les marqueurs d'ordre sont révélés, puis on commence un nouveau tour commun à l'ensemble des joueurs. Il n'y a alors plus qu'une seule et unique réalité.

Conditions de Victoire

Si un joueur (ou une alliance de joueurs) est le seul présent dans une réalité, il peut imposer son propre futur. Il remporte la partie.

Si tous les joueurs d'une même réalité sont éliminés, les joueurs de l'autre réalité ont imposé leur monde. Ils remportent la partie.

Si un joueur (ou une alliance de joueurs) contrôle tous les glyphes d'une même réalité, excepté les glyphes de brandar, il remporte la partie. Nota : l'entre-monde n'est pas une réalité.

Si le joueur jouant les marros a détruit le dernier glyphe de brandar, il a définitivement disjoint les deux réalités. Il remporte la partie.

