



On dit que les ruines d'une ville autrefois glorieuse cachent de puissants secrets. Humains, Démons et Morts-vivants ayant recruté des alliés puissants y convergent maintenant. Le pays va bientôt trembler.

SETUP

Chaque armée dispose de 55 points de recrutement.

Comme indiqué chaque armée commence avec un allié. Aucune autre unité neutre ne peut être recrutée.

Au commencement de la partie, la carte contient des Tentes de commandement, Aiguilles de Cristal, Champs de sang et Cimetières, comme indiqué. Aucun autre ne peut être placé.

Posez un marqueur Bannière 2PV sur les ruines (Décombres) au milieu de la carte.

Vous pouvez remplacer jusqu'à 8 cartes Arcane de votre pioche au lieu de 5 à la phase Personnalisation de l'Arcane. Vous pouvez y inclure les cartes Arcane spécifiques à votre allié. La limite de deux exemplaires de la même carte s'applique toujours.

Le premier joueur est choisi au hasard.

SPECIAL RULES

Toute référence, dans les cartes Arcane et Commandement, aux sections droite, gauche et centrale et aux moitiés de la carte sont ignorées.

Chaque unité ennemie éliminée rapporte 1PV. Chaque Allié ennemie rapporte 2PV.

Alliés : Les ruines sont considérés pour les alliés comme terrain infranchissable. Toute retraite non résolue inflige un dégât mais sur les unités volantes.

Retirez du jeu la tuile Caverne quand les Ailes-rasoir sont éliminées. Retirez du jeu la tuile Antre quand le Grand Dragon est éliminé.

Tentes de Commandement : Occuper une tente de commandement ennemie ne rapporte pas de PV et les tentes de commandement ne sont pas retirées du jeu lorsqu'elles sont occupées par un ennemi.

OBJECTIVE

Les conditions de victoire normales s'appliquent.

Un joueur remporte immédiatement la partie s'il occupe les deux tentes de commandement ennemies.

Scénario original traduit et légèrement adapté : Ruins of Power par Time Dilation