

## (2) Les larmes d'Isha

*Lorsqu'Asuryan décida de séparer l'existence des mortels et des dieux. La déesse Isha fut séparée de ses descendants mortels les Eldars. Cette séparation fut pour elle si douloureuse qu'elle resta par la suite de longs moments seule, pleurant le choix du roi Phenix. Vaul fut touché par la détresse d'Isha et décida de lui venir en aide. Pour cela il utilisa ses connaissances afin de transformer les larmes de la déesse, en ce qui fut plus tard appelé : pierres esprits.*

- Contexte -

Vous êtes dans le système d'Hisbala, connu pour abriter une population importante d'exodite. Comme toutes les planètes qu'ils ont colonisé, il n'est pas rare de pouvoir récupérer de façon peu scrupuleuse des pierres esprits, certes inutilisables pour les besoins Eldar, mais ayant une forte valeur marchande pour les autres peuples. Vous trouvant à proximité d'un de ces mondes vous décidez de rentabiliser un peu votre voyage.

- Déploiement -

Divisez la table en 12 rectangles de 24ps de largeur sur 12 ps de profondeur. Placer une pierre esprit au centre des 6 rectangles, situé hors de vos zones de déploiement. Lancez 1D6 et ajoutez-y votre valeur stratégique. Le plus grand choisit entre : Choisir son bord de table ET se déployer entièrement en second ET jouer en second. Ou : Ne pas choisir son bord de table, se déployer entièrement en premier et jouer en premier.

- Règles spéciales -

Durée aléatoire. Infiltration sur un 5+

- Condition de Victoire -

Points de victoire calculés de façon standard (voir p 85 du livre de règles) + points d'objectifs. Les pierres esprits doivent être pris par une unité. Pour ce faire l'unité doit exécuter un test de force, c'est-à-dire utiliser la Force majoritaire des figurines qui la compose et effectuer un jet de blessure, contre une endurance de 4. Si ce test est réussi, l'unité entre en possession de la pierre esprit, sinon elle devra retenter sa chance au tour prochain. Ce test se fait à la phase de tir et empêche TOUTE l'unité de tirer ce tour-ci.

La possession d'une pierre esprit rapporte 100 pts de plus à vos points de victoire. Une unité en fuite laisse tomber sa ou SES pierres esprits. L'unité qui désire la ramasser devra à nouveau effectuer un test de force.