

La nuit des lumières

Scénario spécial narratif

Publié par le Nid du Dragon le 21 décembre 2025

Rédigé par Loïc Marion



Contexte

Une vague de froid à envahi la région depuis quelques jours. Avec la longue nuit qui s'annonce, si les feux s'éteignent il n'y aura pas de lendemain. Une présence malveillante pèse, les démons rôdent dans l'ombre et le froid. La lumière vous protège, ne les laissez pas l'éteindre, ou l'Angelure vous fauchera.

Jouer la mission

Nombre de joueurs : 2

Rôles : Angelure, défenseur

Spécificité Angelure : Vous devez jouer la faction **Démons**. Votre armée ne peut pas inclure d'unité *agent du massacre* ou d'unité de pyromane. En outre, votre armée peut inclure des unités de givreur. Cependant, vous n'avez le droit qu'à 100 points pour assembler votre armée au lieu de 300 (soit un tiers du format choisi). En outre, vous possédez des points de réserve. Au début de chaque tour, vous gagnez 10 points de réserve par lanterne éteinte. A la fin de chaque phase de mouvement, vous pouvez dépenser des points de réserve pour invoquer une unité de démons. La dépense de points de réserve fonctionne comme lors de l'assemblage de votre armée, l'unité doit respecter les contraintes du scénario, et peut être déployé instantanément à plus de 3" de toutes lanternes allumées et unités ennemies.

Spécificité défenseur : Vous ne pouvez pas jouer **Démons**. Les unités de votre armée peuvent s'équiper de torche gratuitement en plus de leurs autres équipements.

Durée de la partie : La partie dure jusqu'à 16 tours ou jusqu'à ce que toutes les lanternes se soient éteintes

Champ de bataille : La bataille se déroule sur une table de 24". Vous pouvez aussi décider de jouer sur une table plus grande pour augmenter le format de jeu. Le terrain peut être jonché de tout type d'élément de décors sans contrainte.



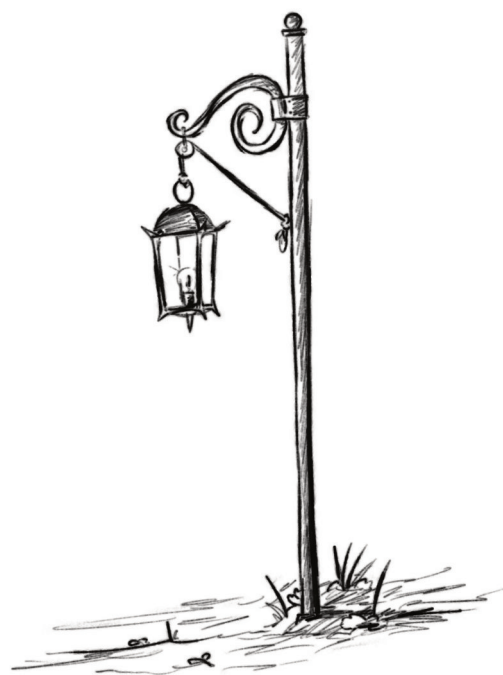
Déploiement : Avant de déployer des unités, le défenseur doit placer 5 (+1 par tranche de 100pts du format au-delà de 300pts) lanternes sur le champs de bataille. Chaque lanterne doit être placée à plus de 6" de tout bord de table et à plus de 3" de toute autre lanterne. Ensuite, le défenseur va choisir une lanterne, puis l'Angelure une autre, et le défenseur une troisième, ces lanternes sont allumées. Toutes les autres sont éteintes. Enfin le défenseur se déploie entièrement, toutes ces unités doivent être placées entièrement à 3" ou moins d'au moins une lanterne allumée. Puis l'Angelure peut déployer jusqu'à 100 points d'armée à plus de 3" de toutes lanternes allumées et unités ennemies. Le reste de l'armée démon est tapis dans l'ombre.

La nuit la plus longue : La partie se déroule entièrement de nuit (voir les règles d'environnements spéciaux).

Tenir jusqu'à l'aube : Si toutes les lanternes sont éteintes à la fin d'un tour, la partie s'arrête et l'Angelure gagne la partie. En revanche, si à la fin du dernier tour, s'il y a au moins une lanterne allumée alors le défenseur l'emporte.

Les torches : Au début de la partie, les unités équipées de torches peuvent choisir si elles sont déjà allumées ou non. Tant qu'elle porte une torche allumée, une unité est maniable (-1) sur toutes ses armes et lourde sur ses armes de tir, mais est lumineuse et toutes les unités à 3" ou moins d'elle sont visible. A tout moment, une unité peut éteindre sa torche, elle n'est plus considérée comme portant une torche allumée, cela dit, elle pourra toujours la rallumer par la suite. Une unité avec une torche éteinte peut l'allumer à n'importe quel moment durant un mouvement si elle est au contact d'une lanterne allumée ou d'une unité portant une torche allumée.

Les lanternes : Les lanternes sont considérées comme étant des points stratégiques. Une lanterne peut avoir deux états, soit allumée, soit éteinte. A la fin de chaque tour, les unités portant des torches allumées peuvent allumer des lanternes. Pour se faire, chaque unité portant une torche allumée n'étant pas en mêlée peut choisir une lanterne éteinte à 1" ou moins d'elle pour l'allumer. La lanterne est désormais allumée. En outre, toujours à la fin de chaque tour, toutes les lanternes allumées à 1" ou moins d'unités démons n'étant pas en mêlée s'éteignent.



Unité spéciale du scénario

Givreur

Le givreur est une invocation spéciale du seigneur supérieur Angelure. Ce démon du froid est l'opposé du traditionnel pyromane, au lieu de tout réduire en cendre il gèle ses ennemies.

Rôle	Élite	Note	-	Points	60
Spécialiste	-			Socle	30mm

Caractéristiques

M	CC	CP	CT	E	D	Pv	Co	Pc	Pm	Type
5"	3+	1	3+	1	6+	6	7+	0	0	Infanterie

Options et Équipements

- Faucille
- Au choix : bourrasque glaciale (+0pt) ou souffle de givre (+0pt)

Armes

Nom	Portée	Att	F	Règles spéciales
Faucille	Mêlée	1	1	Tranchante
Bourrasque glaciale	18"	D3	0	La cible de cette arme est éligible au moral.
Souffle de givre	9"	1	0	Souffle, givrant : une unité touchée par cette arme est <i>givrée</i> jusqu'à la fin du prochain tour. Une unité <i>givrée</i> ne peut pas courir et à un malus de -1 à ses jets de touche et de combat.

Règles spéciales

Démon ;

Résistance démoniaque (5+) ;

La fuite c'est moi ;

Attaque démoniaque ;

Agent de l'Angelure ;

Vent d'hiver : si une cible d'une attaque de tir de cette unité ayant subi au moins une touche porte une torche allumée, alors jetez 1D6, sur 4+ sa torche s'éteint. De plus, à la fin de chaque tour jetez 1D6 pour chaque lanterne allumée et chaque unités portant une torche allumée à 3" ou moins d'une unité avec cette règle. Sur 6+ la torche ou la lanterne concernée s'éteint.