

## Cristal et Acier

### Scenario 1 : L'Offensive Aidlon.

Après 5 années d'une paix relative, l'Empire Xytyen a récemment commencé une série de manœuvres offensives contre les royaumes voisins. L'île d'Aidlon est à présent menacée et l'on vous a désigné pour mener une campagne défensive. Votre base est la ville de Kherasa (région 1 sur la carte), alors que les forces xytyennes sont connues pour tenir la cité-forteresse de Hishimur (région 24) près du désert du sud. Gardez un œil sur la région d'Yss (région 10), envahie par les Vers géants, et sur les plaines du Nord de Hishimur, infestées par les immondes Géants de Chair.

#### Forces de Départ

Vous commencez le jeu dans la ville de Kherasa (région 1) avec les forces suivantes :  
2MI 3EP 1LA 1CLO 1CLE

Votre Trésor de départ : 0 PO.

Vos Ressources initiales : 5 PO.

Au commencement de la partie, seule la région de Kherasa est contrôlée par votre empire.

#### Victoire

Vous remportez la partie si, à la fin de n'importe quel tour, vous contrôlez la cité-forteresse de Hishimur (région 24).

#### Sorts de Sorcier

Sort	Effet
Résurrection	Sur 1-4 sur 1d6, une unité perdue lors du dernier round de bataille est remise en jeu.
Explosion	Sur 1-4 sur 1d6, une unité ennemie est détruite.
Boule de Feu	Sur 1-2 sur 1d6, deux unités ennemies sont détruites.
Armure	Sur 1-3 sur 1d6, le FC d'une unité est doublé pour le round en cours.
Faiblesse	Sur 1-3 sur 1d6, le FC d'une unité ennemie est divisé par deux pour le round en cours.

#### Sorts des Sorciers Xytyens et Mercenaires

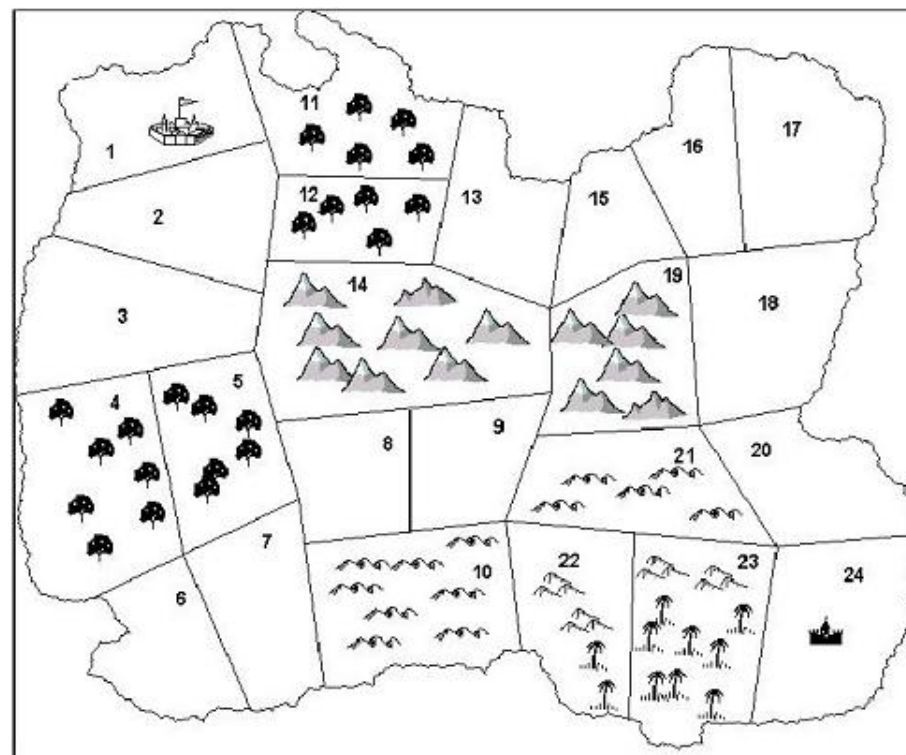
1d6	Sort	Effet
1-2	Résurrection	Une unité perdue lors du dernier round de bataille est remise en jeu.
3-4	Explosion	Sur 1-4 sur 1d6, une unité ennemie est détruite.
5	Boule de Feu	Sur 1-2 sur 1d6, deux unités ennemies sont détruites.
6	Evocation	Lancez 1d6 : 1-2 : Aucun effet. 3-4 : 1EP est évoqué. 5 : 1CLO est évoquée. 6 : 2LA et 1CLE sont évoqués. Les unités évoquées sont immédiatement mises en jeu.

### Table d'Exploration

1d6	Résultat
1	Les informations sur la région sont correctes, pas de changement.
2	La région est plus riche que prévue. Ajoutez 1 PO aux ressources de la région.
3	La région est plus pauvre que prévue. Otez 1 PO aux ressources de la région.
4	Allié Inattendu : La région rejoint votre Empire.
5	Déserteur : Une unité en défense déserte. Ne considérez pas cette unité comme faisant partie du combat contre les défenseurs.
6	Les forces de défense sont plus importantes que prévues. Lancez 1d6. 1-2 : +1EP. 3-4 : +1LA et +1MI. 5 : +1CLO. 6 : +1MI et +1EL.

### Table d'Evènements

D66	Evènement
11-13	Donation d'un Allié : +4 PO.
14-16	Dépenses Imprévues : -4 PO.
21-24	Attaque Ennemie Imprévue : Lancez 1d6. 1 : 3IL 2EP. 2 : 2MI 2IL. 3 : 2CLE 2CLO. 4-5 : 5MO/Orcs :4. 6 : Sorcier 5MO/Orcs:4.
25-26	Guide Local : +1PM à votre armée pour ce tour.
31-33	Développement Industriel : Une région voit ses revenus augmenter de 1.
34-36	Famine : Une région voit ses revenus baisser de 1.
41-42	Epidémie : Votre armée perd 1d3 unités au hasard.
43-44	Mercenaire : Une unité de mercenaire rejoint votre armée. Lancez 1d6. 1 : 1MI. 4 : 1LA. 2 : 1IL. 5 : 1CLE. 3 : 1EP. 6 : 1CLO.
44-46	Epuisée : Une région ne produit aucun revenu ce tour-ci.
51-53	Trahison : Une région au hasard auparavant contrôlée devient hostile (ôtez les PO et les Troupes).
54-56	Nouvel Allié : Une région adjacente à votre empire en devient une partie (ajoutez les PO et les Troupes).
61-62	Mauvais Temps :Aucun mouvement dans une région Neutre/Hostile n'est possible ce tour-ci.
63-64	Bon Présage : Pour ce tour vous pouvez décaler les résultats de combat d'une colonne vers la droite pour les 2 premiers rounds de bataille.
65	Mauvais Présage : Pour ce tour vous devez décaler les résultats de combat d'une colonne vers la gauche pour les 2 premiers rounds de combat.
66	Un royaume s'allie à l'Empire Xytyen : Choisissez aléatoirement le territoire le plus proche de Hishimur et ajoutez-le à l'Empire Xytyen.



### Table de Régions

1	5PO – 2MI 3EP 1LA 1CLO 1CLE	9	1PO – (2MI 4CLE 4CH 1CLO)	17	2PO – 2IL 1EP 1LA
2	2PO – 2LA	10	1PO – (4MO/Vers :10)	18	1PO – 2LA (1MI 1IL)
3	2PO – 1CLO 4CLE	11	3PO – 2IL (2EP)	19	5PO – 2IL 6EP
4	2PO – 2IL 2EP	12	2PO – 2IL 2EP	20	2PO – 4IL (2MO/Géants :12)
5	4PO – (4MO/Orcs :4 1MO/Troll :8)	13	4PO – 1MI 2EP 4LA 2CLO 2CLE	21	3PO – 2LA 2EP 2CLE
6	2PO – 2CH 2CLE	14	0PO – Région Infranchissable	22	1PO – 2EL 2CLE 2CLO
7	2PO – 2CLO 2CLE	15	3PO – 3LA 1CLO 2CLE (2MI)	23	1PO – 4MI 3IL (1EL 4CLE)
8	2PO – 1MI 2IL 3LA (Sorcier)	16	2PO – 1MI 1IL 2EP	24	Sorcier 3MI 4IL 3EP 3EL 2CLO 2CLE 2MO/Orcs :4 1MO/Géants :2