



SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE



DECOMPTE
DES
ROUNDS



AAP1 : À l'Assaut de l'Avant-Poste

JEU EXPERT ou DÉCOUVERTE : À l'Assaut de l'Avant-Poste
Sets Requis : 1 Master Set + 1 Ext. "La Toundra de Thaelenk" + 1 Ext. "Le Route vers la Forêt Oubliée" + 1 Ext. "La Forteresse" (2 équipes de 2 joueurs)

Envoyés en éclaireurs, les vikings ont été capturés par les Chasseurs DZU-TEH et emprisonnés dans leur repaire de glace. Le Général, en apprenant la nouvelle de leur capture, n'hésite pas un seul instant, il envoie ses mercenaires afin qu'ils puissent libérer ses amis vikings. Cependant, l'ennemi a eu le temps d'ériger un avant-poste afin de défendre les territoires déjà conquis. Il est hors de question de relâcher les prisonniers – ils connaissent un important secret qui pourrait mettre en péril leur projet d'invasion. À vous de percer ce secret. Trouvez un moyen de détruire l'avant-poste. Le général compte sur vous !

Objectif : Équipe 1 (Joueur 1 et 3) : Protéger l'avant-poste ainsi que l'endroit où sont détenus les prisonniers.
 Équipe 2 (Joueur 2 et 4) : Libérer les prisonniers afin de connaître leur secret et détruire l'avant-poste.

Mise en Place : Les Chasseurs DZU-TEH sont placés aux endroits indiqués sur le champ de bataille.
 Les Guerriers Vikings de Tarn sont placés dans un fossé dans le repaire de glace à l'endroit indiqué sur le champ de bataille.

Placez aléatoirement les glyphes de Brandar (les 2), d'Erland et de Valda sous chacune des quatre tuiles de roches volcaniques.

Le joueur 1 (recrute ou utilise une armée pré-établie à 400 points et la place sur la zone de départ bleue.

Le joueur 3 (recrute ou utilise une armée pré-établie à 400 points et la place sur la zone de départ verte. Il contrôle les Chasseurs DZU-TEH et le château.

Les joueurs 2 et 4 recrutent ou utilisent une armée pré-établie à 500 points chacun et les placent respectivement sur les zones de départ magenta et orange.

Règles Spéciales :

Le bouclier invisible

L'avant-poste est protégé par un bouclier invisible qui ne peut être désactivé qu'en obtenant une information primordiale que détiennent les vikings. Lorsqu'ils seront libérés, les vikings pourront transmettre cette information : deux clés magiques se trouvent sous deux des quatre roches volcaniques. L'une d'elles agit comme un téléporteur qui amène directement derrière l'avant-poste, l'autre permet de désactiver le bouclier invisible. Malheureusement, les autres roches volcaniques sont des pièges mortels.

Les glyphes

Les glyphes de Brandar représentent des pièges mortels.

Le Glyphe d'Erland représente le portail permettant l'accès à l'intérieur de l'avant-poste.

Le Glyphe de Valda est la clé permettant de désactiver le mur magique qui protège l'avant-poste.

Procédures à suivre pour trouver la clé et activer le portail

- Votre figurine doit être adjacente et ne pas être engagée avec l'ennemi lorsqu'elle est à côté de la roche volcanique.
 - Lancez le D20. Si vous obtenez un résultat égal ou supérieur à 10, vous pouvez soulever la roche et regarder en dessous.

Les Chasseurs DZU-TEH

Le déplacement de ces personnages sont limités à leur zone glacière (neige et glace).

Les yétis ne peuvent tuer ou déplacer les prisonniers

Les Guerriers Vikings de Tarn

Les vikings seront la propriété du joueur qui aura réussi à tuer le dernier yéti.

Les Figurines volantes et les parachutistes

Ces personnages ne peuvent pénétrer dans l'avant-poste par la voie aérienne à cause du bouclier invisible.

Le portail

Lorsque le portail est ouvert. Les figurines peuvent se téléporter à l'intérieur de l'avant-poste. On compte 1 point de mouvement pour entrer dans le portail et un autre point de mouvement pour débarquer au point d'arrivée, représenté par une roche volcanique.

Lorsque les vikings sont libérés, ils sont automatiquement transportés par une tornade magique qui les déposera chacun à côté d'une roche volcanique.

Les ordres de marche

Les marqueurs 1-2-3 placés sur vos cartes d'armées au début de votre tour peuvent être modifiés en substituant le marqueur X à l'un des marqueurs 1, 2 ou 3 durant votre tour. Déposez votre marqueur X sur l'une de vos cartes d'armées et remplacez l'un des autres marqueurs par ce dernier lorsque c'est votre tour de jouer. **Par exemple**, lors du round 2, vous constatez qu'il serait plus avantageux d'utiliser votre carte d'armée avec le marqueur X plutôt que la carte d'armée ayant le marqueur 2. À ce moment-là, le marqueur 2 ne pourra pas jouer son tour ayant été substitué par le marqueur X. **N'oubliez pas qu'un round de jeu est l'équivalent de trois tours.**

Victoire :

Joueurs 2 et 4 : Éliminer les défenseurs de l'avant-poste ou avoir au moins une figurine à l'intérieur de l'avant-poste avant la fin du 12^e round de jeu ou détruire tous les adversaires.

Joueurs 1 et 3 : Résister et ne pas laisser l'ennemi pénétrer à l'intérieur de l'avant-poste jusqu'à la fin du 12^e round de jeu.

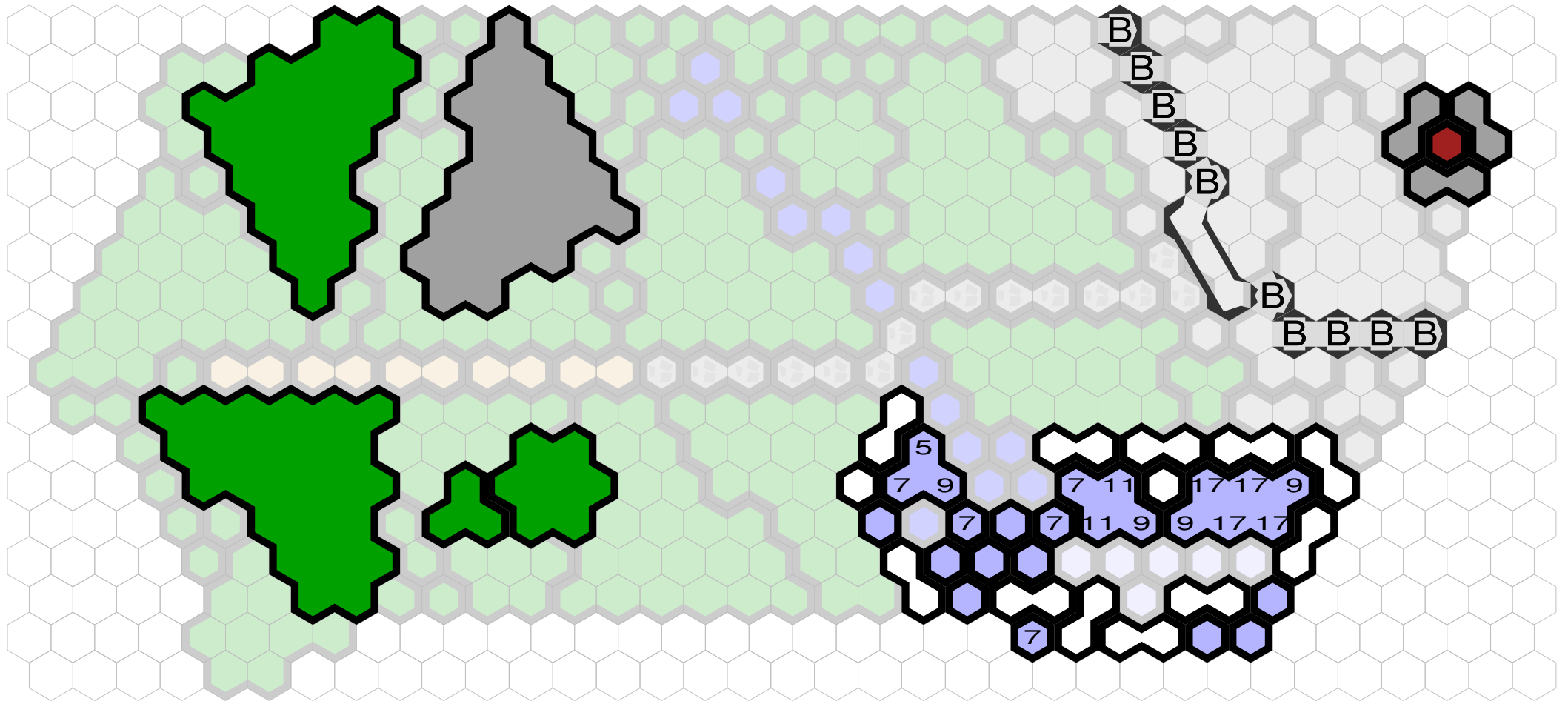
Création Originale : Yvon Lacoste et Paul Pontillo (octobre 2006).



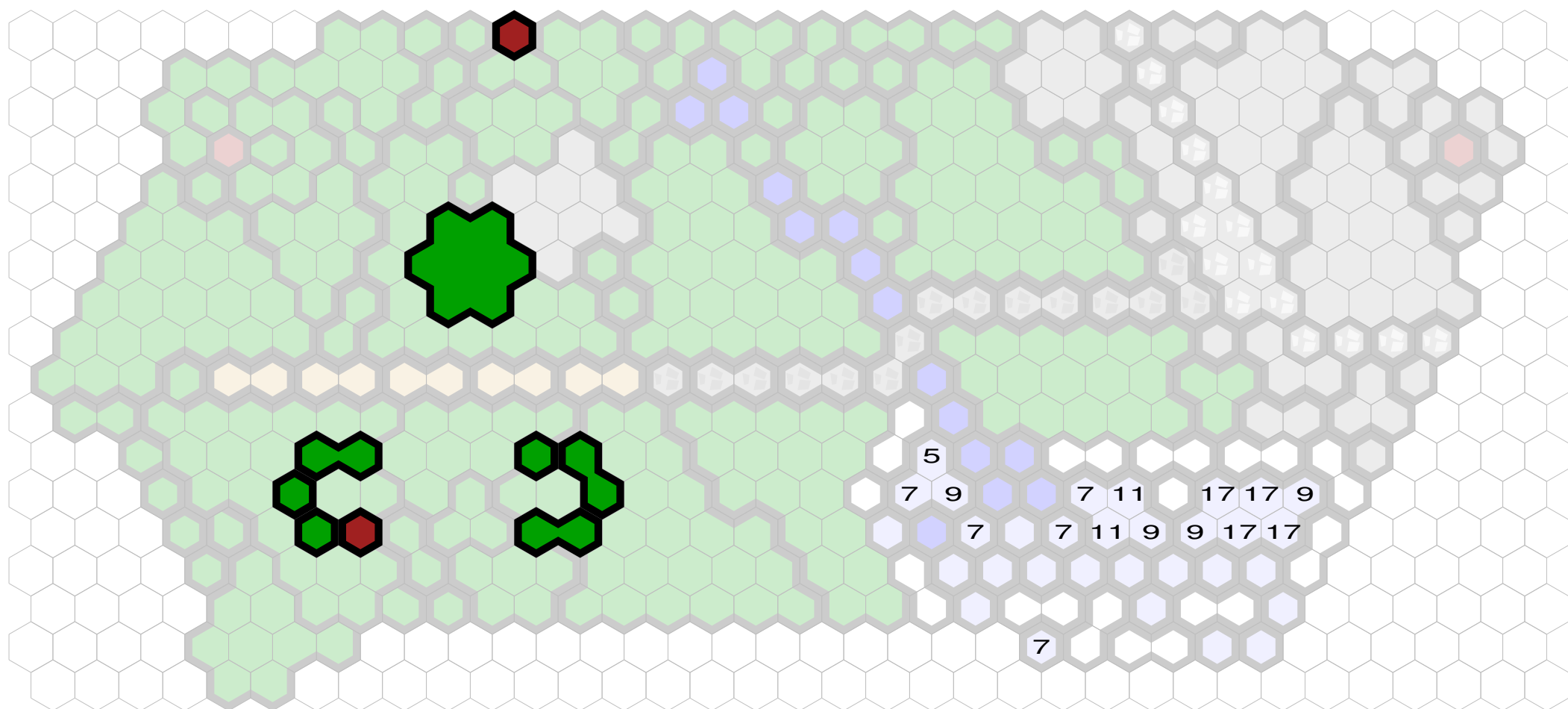
Niveau : 1



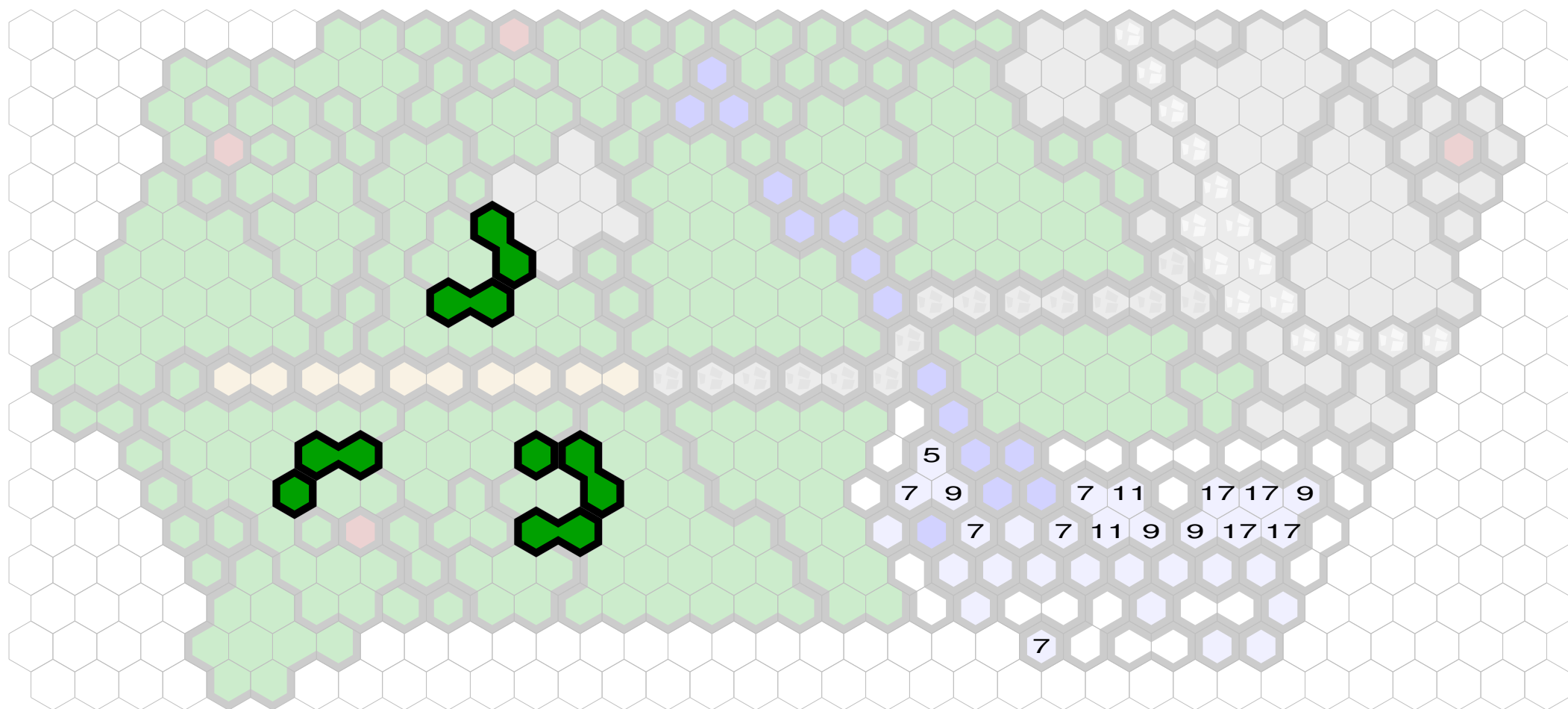
Niveau : 2



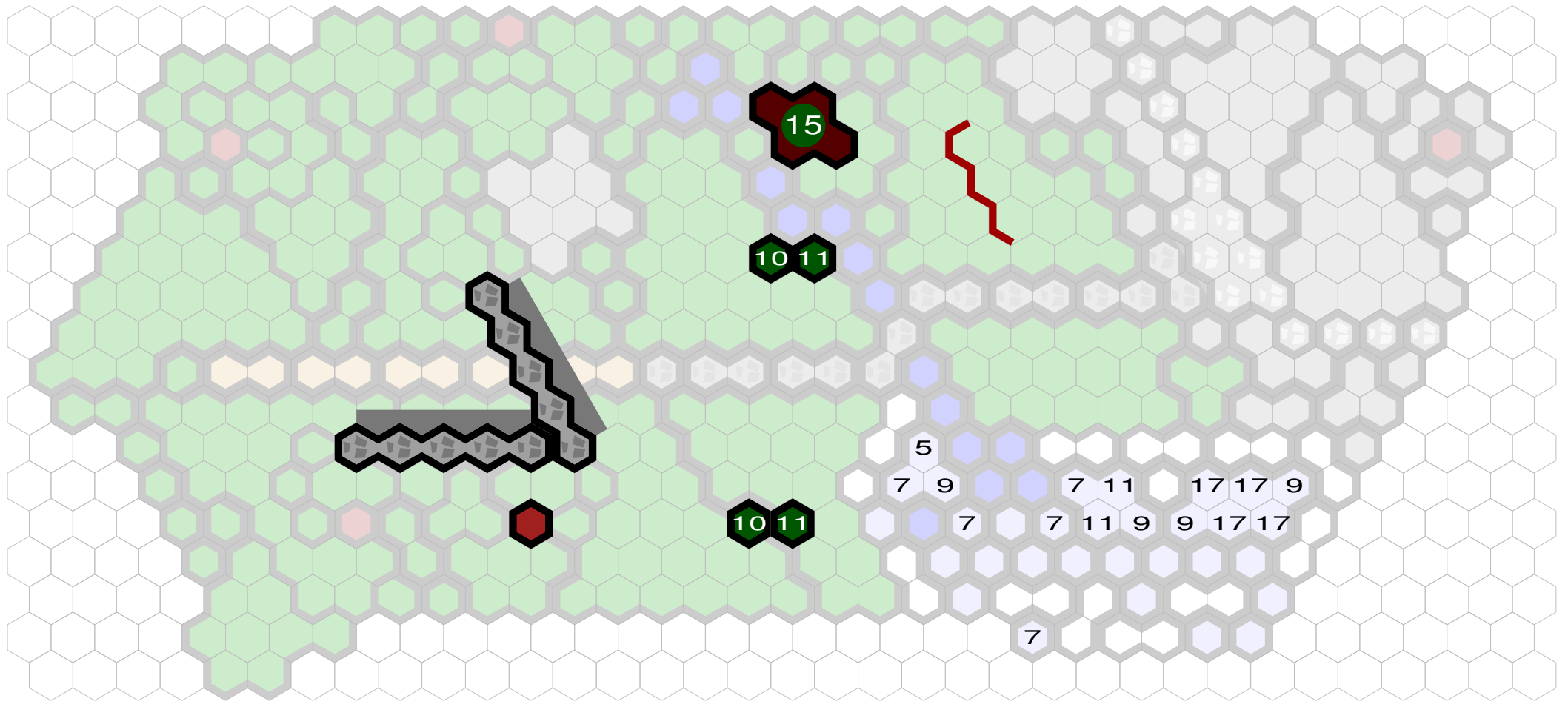
Niveau : 7



Niveau : 8



Niveau : 9



Niveau : 10

