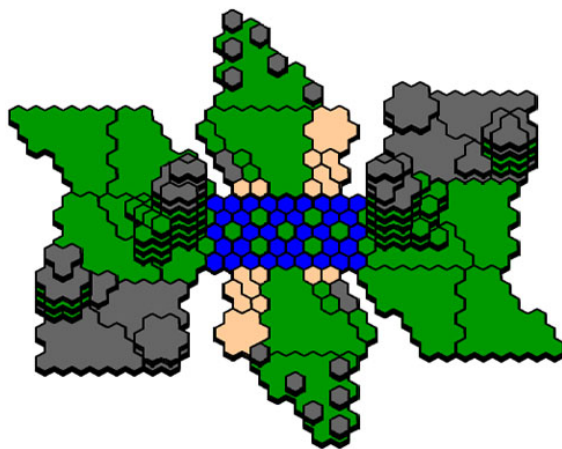




SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE

RC1 : Recherche dans le Cimetière



JEU EXPERT ou DÉCOUVERTE : Recherche dans le Cimetière.

Sets Requis : 2 Master Set (2-4 joueurs)

3 joueurs = 1 équipe vs 1 joueur

4 joueurs = 2 équipes de 2 joueurs

Le pont sur lac Keldarnic a été détruit il y a bien des années. Les eaux du lac sont fortement toxiques et peuvent tuer au plus léger contact.

Tant de voyageurs ont péri en tentant de traverser le lac que 2 cimetières avaient été construits sur ses rives. Leurs ruines sont encore là et résistent au temps.

Entre d'autres artefacts, un puissant bâton de pouvoir (le Glyphe de Brandar) serait enterré avec une des malheureuses victimes des eaux déloyales.

Objectif : Rechercher dans les cimetières, trouver le glyphe de Brandar et le ramener dans sa zone de départ.

Mise en Place : Mélangez, coté pouvoir caché, les glyphes de Gerda, Ivor, Erland, Mitonsoul, Valda et Brandar, et placez les aléatoirement, coté pouvoir caché, dans les cimetières, sur les pierres tombales marquées d'un ?

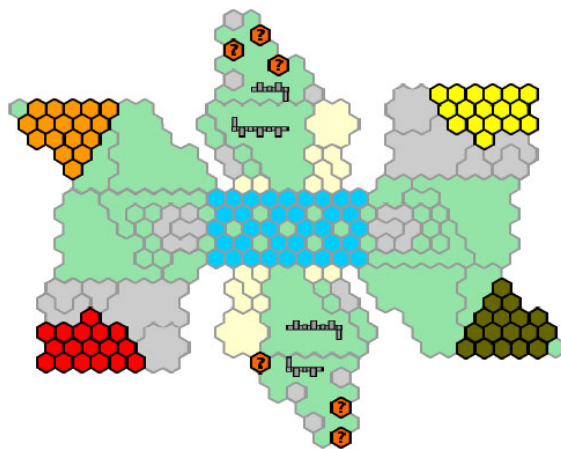
Le joueur 1 démarre sur la zone de départ jaune, le joueur 2 sur la zone de départ rouge, le joueur 3 sur la zone de départ marron et le joueur 4 sur la zone de départ orange.

3 joueurs : les joueurs 1 et 3 jouent ensemble contre le joueur 2.

4 joueurs : les joueurs 1 et 3 forment l'équipe 1 et jouent contre l'équipe 2 constituée par les joueurs 2 et 4.

Un joueur qui joue seul recrute ou utilise une armée pré-établie à 400 points.

Deux joueurs en équipe recrutent ou utilisent une armée pré-établie à 200 points chacun.



DECOMPTE DES ROUNDS



Règles Spéciales :

- Le vol est interdit.

- Les espaces vides ne peuvent pas être traversés et ne permettent pas les attaques distantes.

- Toucher l'eau détruira n'importe quelle figurine. L'eau ne peut pas être pénétrée. Les joueurs doivent sauter sur les restes herbeux des colonnes qui ont par le passé soutenu le pont.

- Pour tenter un saut, lancez le dé 20. Sur un résultat de 5, 10, 15, ou 20, votre figurine a échoué et est détruite. Un seul hexagone d'eau peut être sauté par tentative. Vous pouvez sauter dans n'importe quelle direction, incluant la diagonale. Sauter compte comme un mouvement d'un hexagone. Vous pouvez sauter autant de fois que la capacité de déplacement de votre figurine le permet.

- Les figurines qui portent le Glyphe de Brandar sont gênées et peuvent seulement se déplacer de la moitié de leur capacité de mouvement, plus les bonus éventuels dus aux capacités spéciales ou aux Glyphes. Si la figurine portant le Glyphe de Brandar est détruite, le glyphe reste sur le dernier hexagone occupé par la figurine.

- Pour déplacer une pierre tombale, vous devez obtenir 10-20 sur le dé 20. Ceci remplace un mouvement ou une attaque sur votre tour. Si le lancer est réussi, déplacez la pierre tombale à n'importe quel hexagone adjacent. Si un Glyphe est révélé, placez le coté pouvoir visible et déplacez votre figurine dessus, activant ainsi son pouvoir.

- Les figurines occupant deux hexagones peuvent être jouées, mais elles ne peuvent pas sauter sur les hexagones simples, restes de colonne de pont. Les règles normales de déplacement s'appliquent.

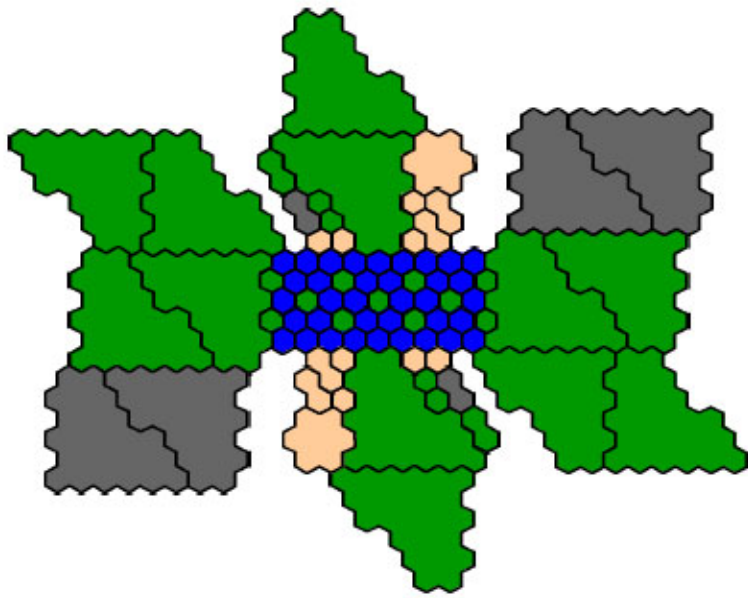
- Si l'unité aéroportée d'élite a été choisie pendant le recrutement, elle devra démarrer depuis la zone de départ désignée pour le joueur et ne pourra pas être parachutée.

Victoire : Ramenez le Glyphe de Brandar à votre point de départ ou détruisez tous vos adversaires.

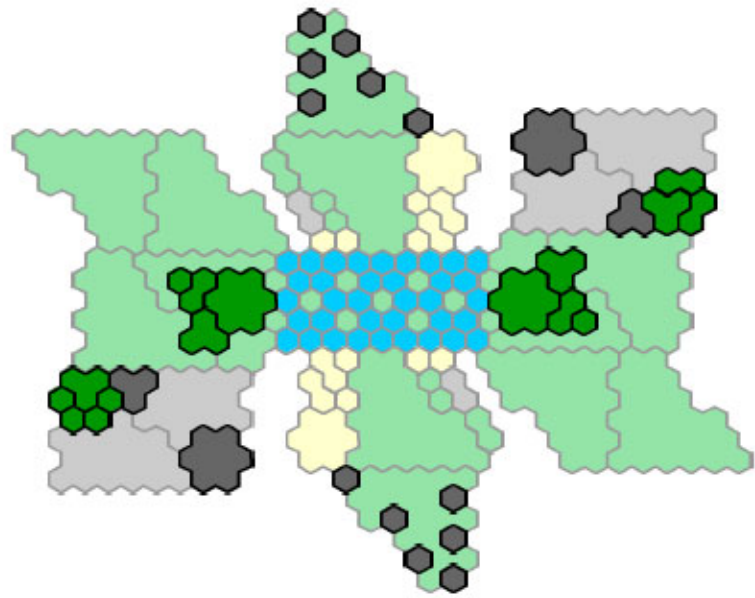
Version Originale (en anglais) : Strossner.



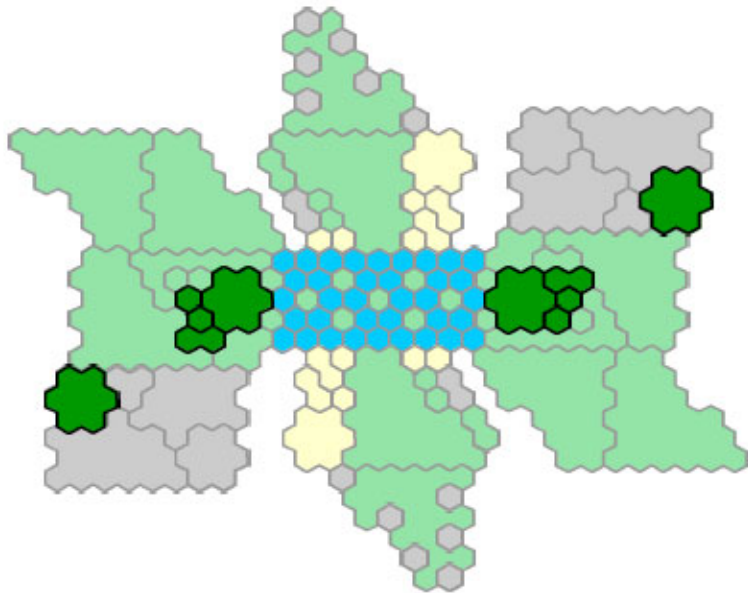
Level 1



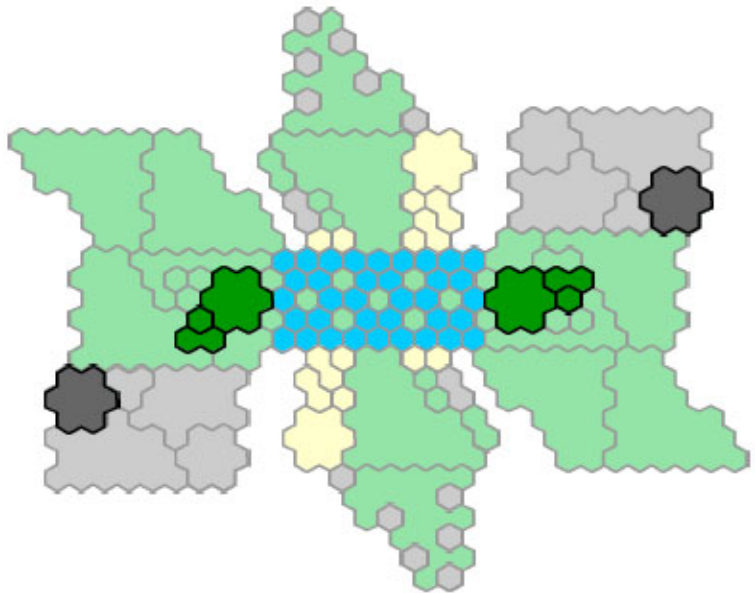
Level 2



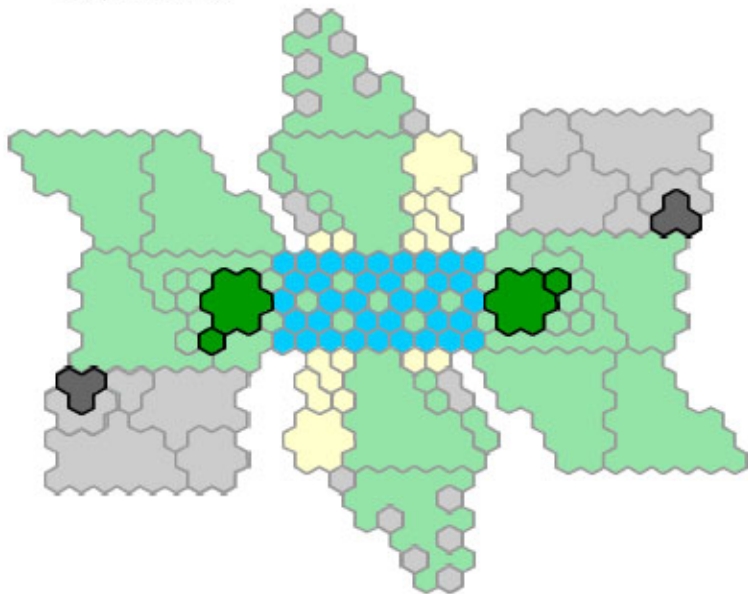
Level 3



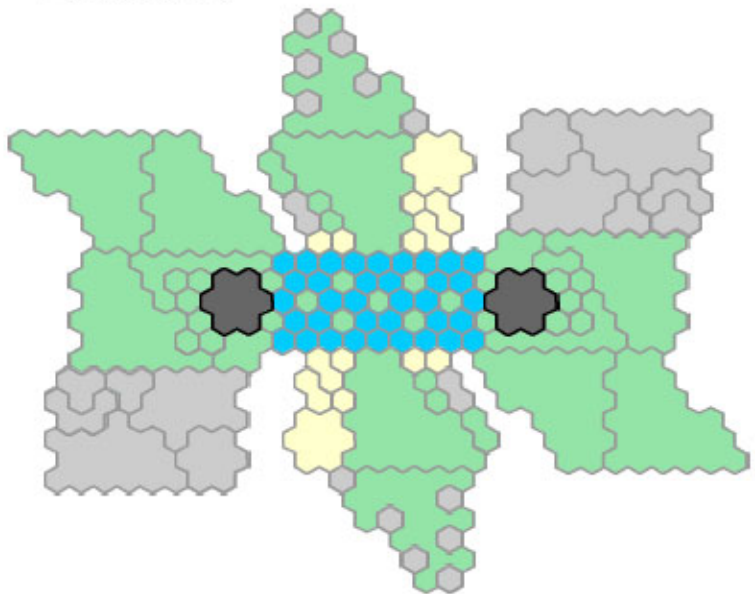
Level 4



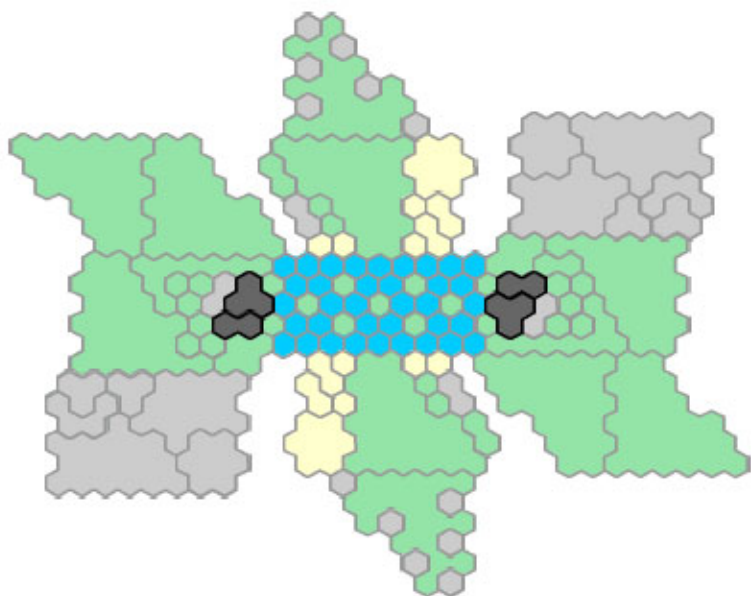
Level 5



Level 6



Level 7



Level 8

