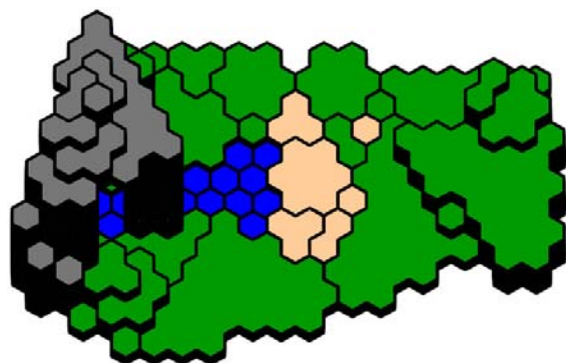




SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE

RM1 : Réveil de Démon sous la Montagne.



JEU EXPERT ou DÉCOUVERTE : Réveil de Démon sous la Montagne.

Sets Requis : 1 Master Set + 1 ext. La Prophétie de Malliddon + 1 ext. La Rage d'Utgar (2 joueurs)

Les orques ont, lors d'une cérémonie dépravée, utilisé un parchemin de supplication (le Glyphe de Brandar) pour invoquer des démons de Kyrie depuis les profondeurs de la terre.

Heureusement ils ont besoin d'un second parchemin pour invoquer la horde entière des démons de Kyrie et n'ont pour l'instant sous contrôle que Taelord et quelques démons mineurs.

Les Orques pourront-ils être stoppés ?

Objectif :

Joueur 1 : Capturer le Glyphe de Brandar des Orques et mettre un terme à leur plan diabolique.
 Joueur 2 : Capturer le second Glyphe de Brandar et invoquer la puissante horde de démons.

Mise en Place :

Placer les Glyphes d'Astrid et de Gerda, coté pouvoir visible, comme indiqué, sur le champ de bataille.

Le joueur 1 démarre sur la zone de départ jaune et dispose des cartes d'armée suivantes :

Sgt Drake Alexander
 Marcus Decimus Gallus
 Les Légionnaires Romains
 Les Archers Romains
 Sir Denrick
 Les Chevaliers de Weston

Le joueur 2 démarre sur la zone de départ rouge/orange et dispose des cartes d'armée suivantes :

Le Chevaucheur de Swog
 Tarnac
 Les Guerriers Orques
 Les Archers Orques
 Taelord
 Les Démons Mineurs d'Utgar



DECOMPTE DES ROUNDS



Les troupes Orques seront placées dans la zone rouge et orange **au sommet** de la montagne, les troupes Démoniaques seront placées sur la zone orange **sous** la montagne.

Règles Spéciales :

L'Eau Glaciale :

L'eau qui provient de la caverne sous la montagne est si froide, qu'une figurine qui la traverse doit s'arrêter et se réchauffer après être ressorti de l'eau.

- Toute créature non-volante doit terminer son tour sur l'hexagone de terrain sur lequel il se trouve immédiatement après être sorti de l'eau et ne peut pas attaquer.

- Toute figurine non-volante se trouvant sur un hexagone d'eau, ne peut pas attaquer.

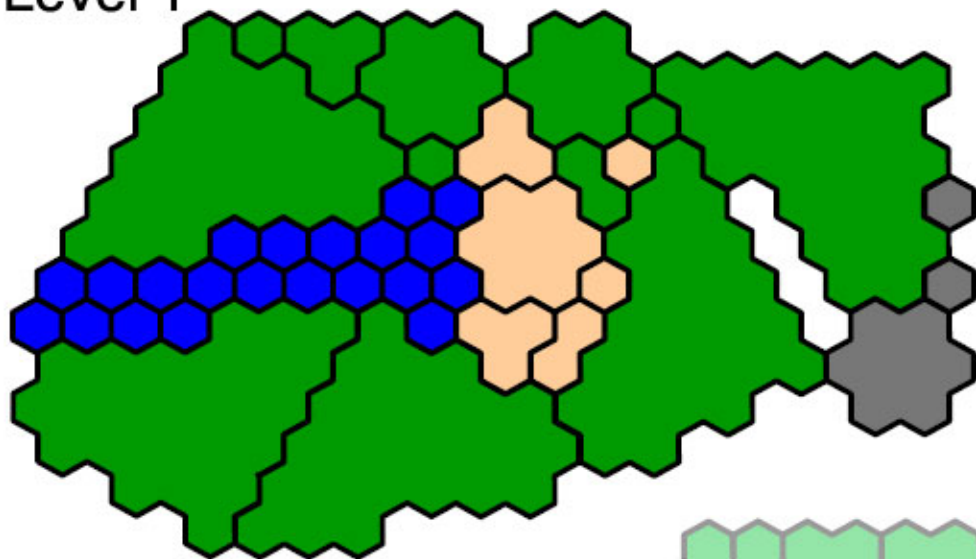
Victoire : Pour l'emporter, un joueur doit posséder une figurine sur le Glyphe de Brandar de l'adversaire à la fin d'un round.

Version Originale (en anglais) : Marty Warhol.

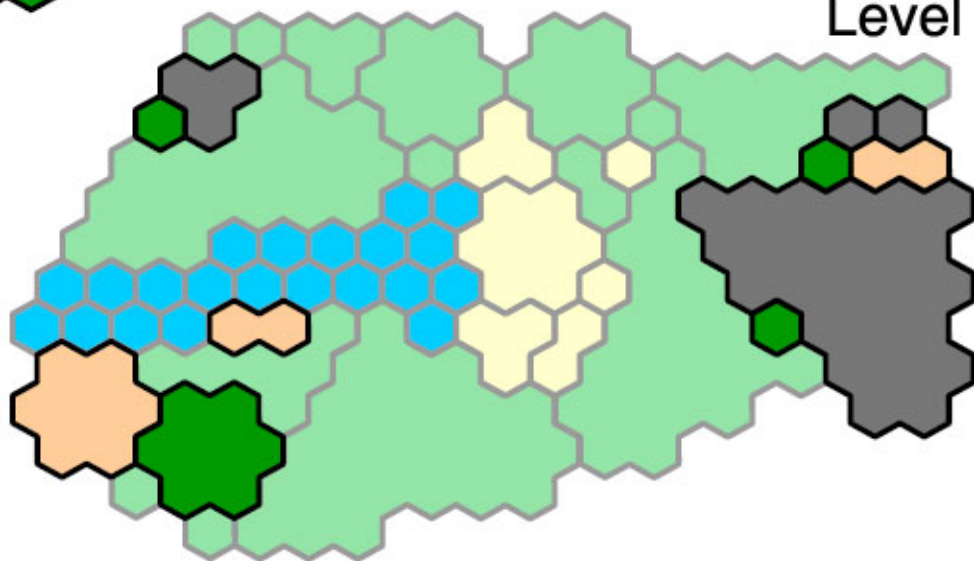
Traduction libre : Cyberfab – 2006 – www.cyberfab.fr.st



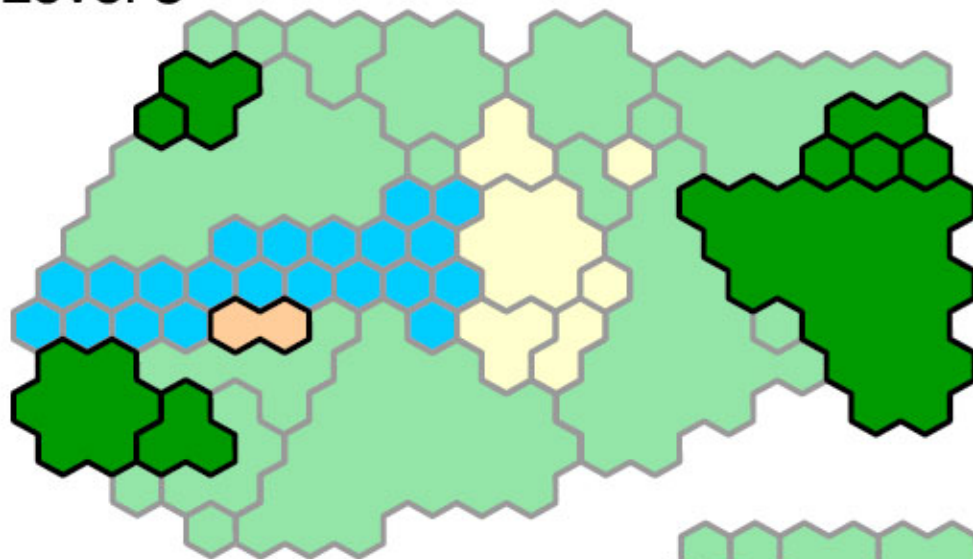
Level 1



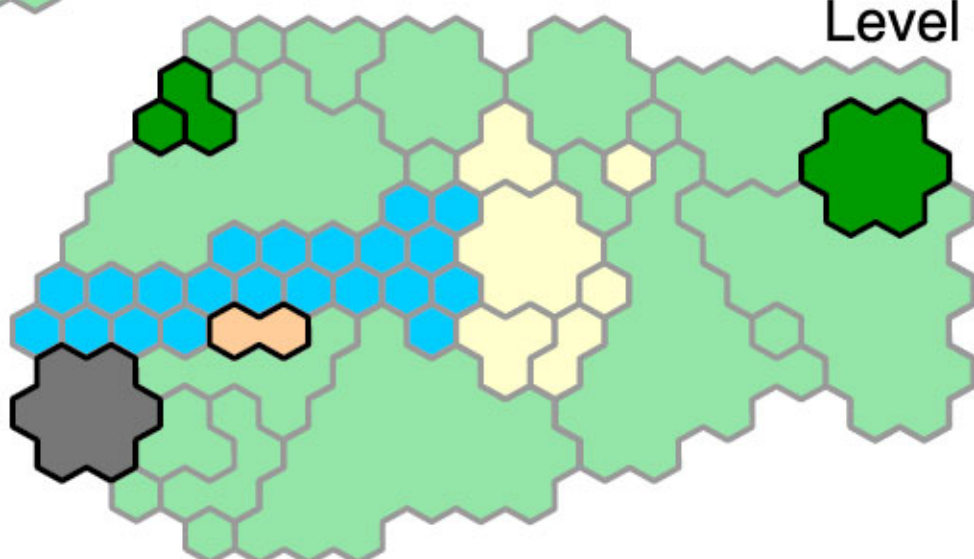
Level 2



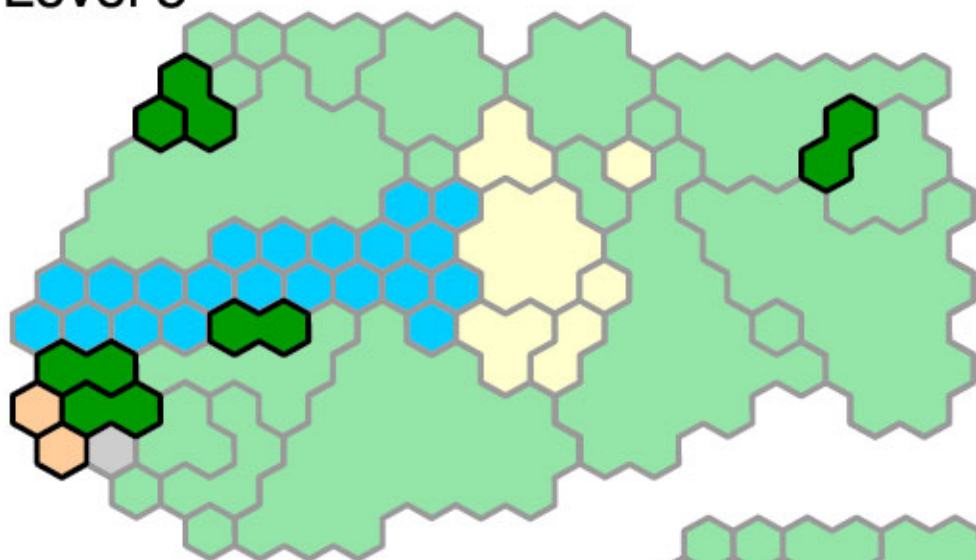
Level 3



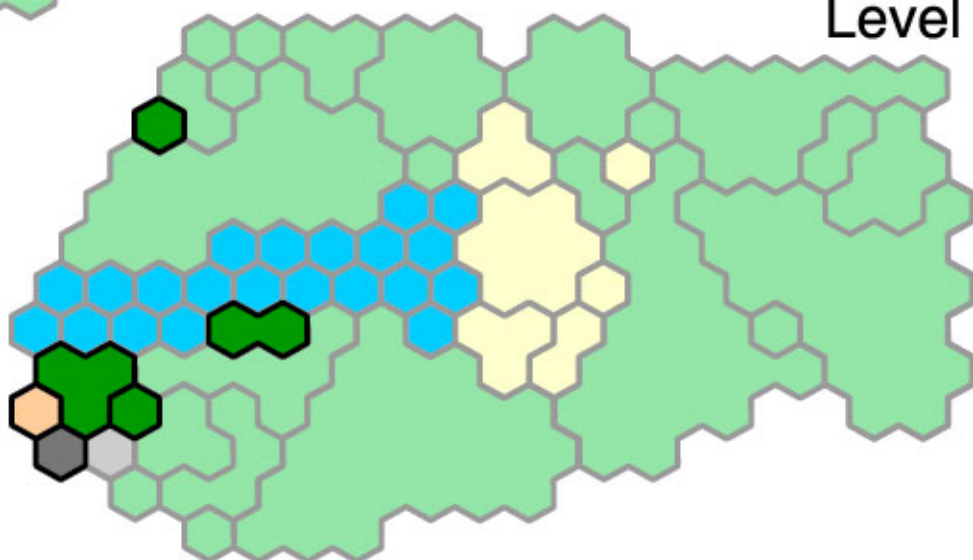
Level 4



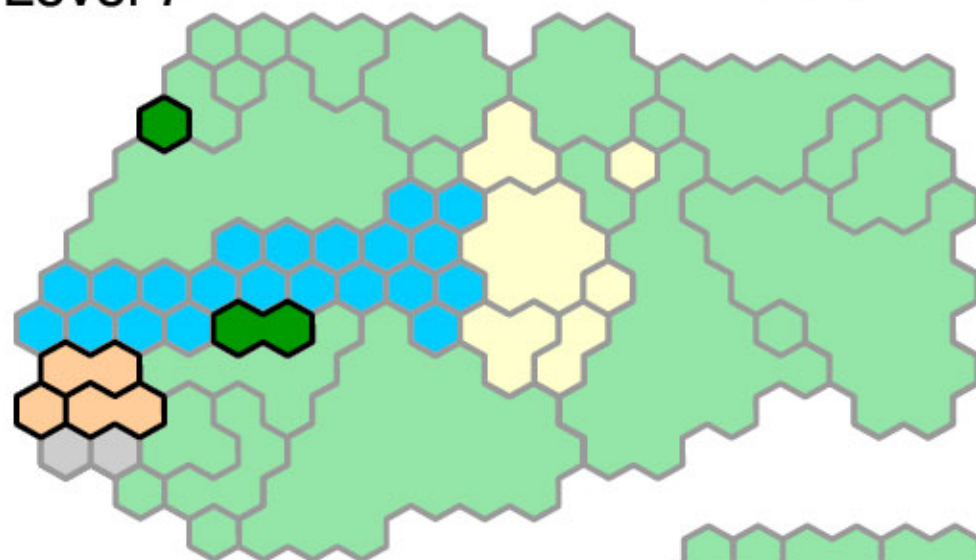
Level 5



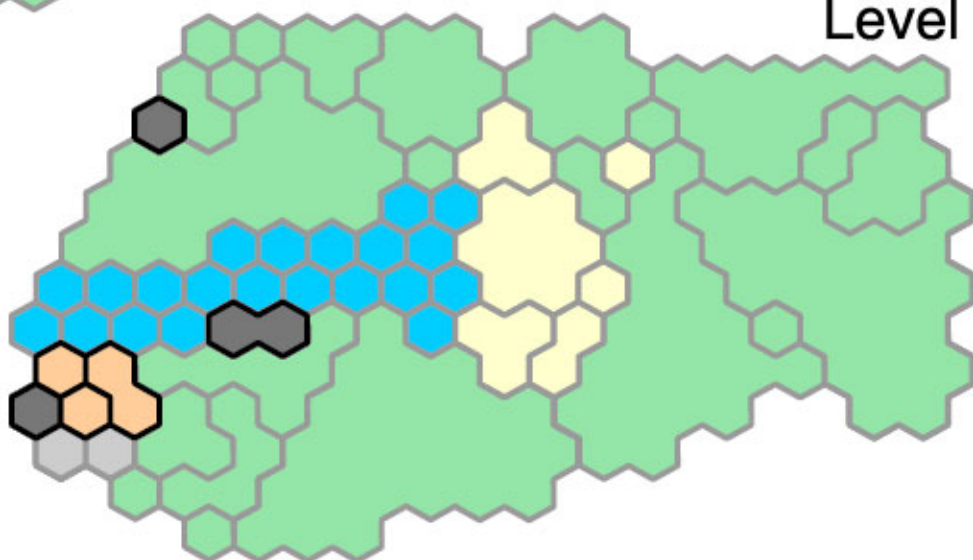
Level 6



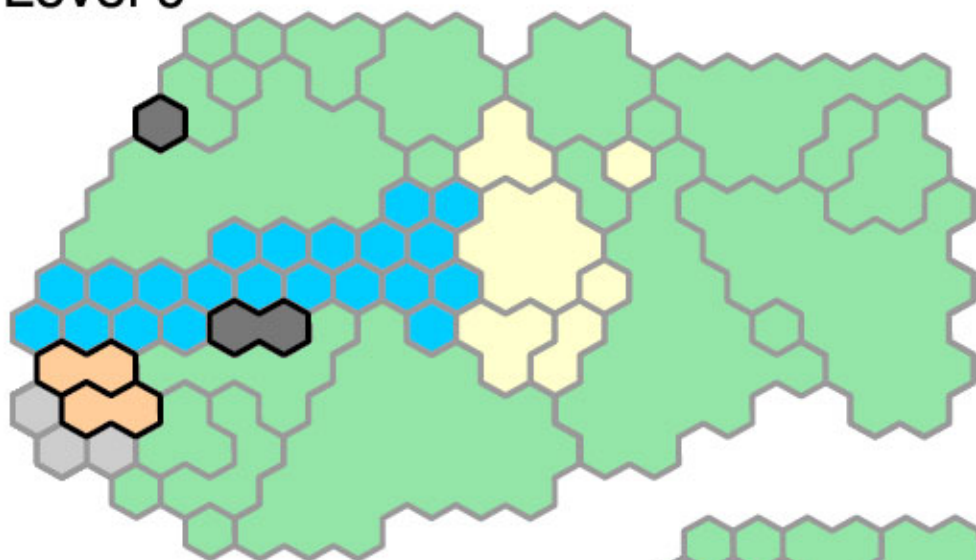
Level 7



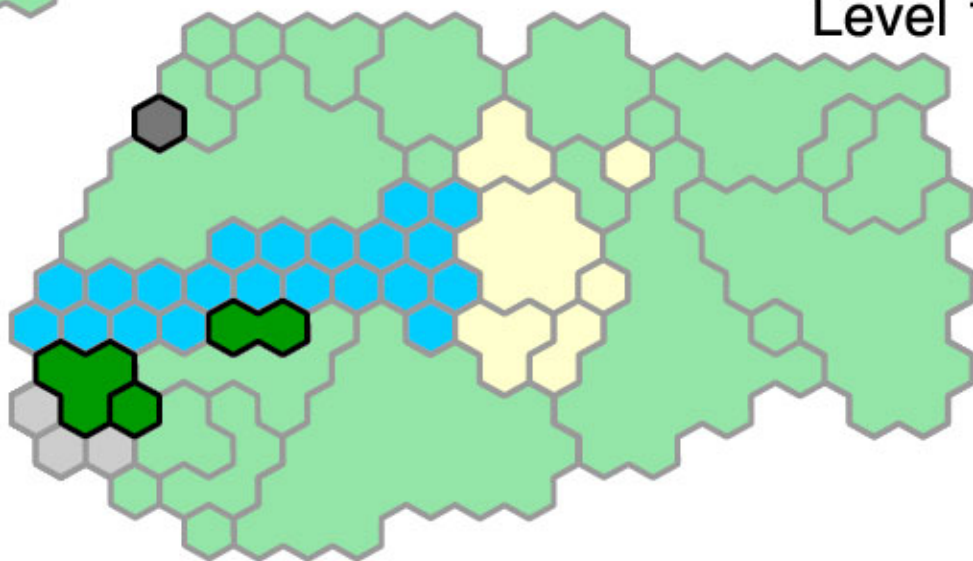
Level 8



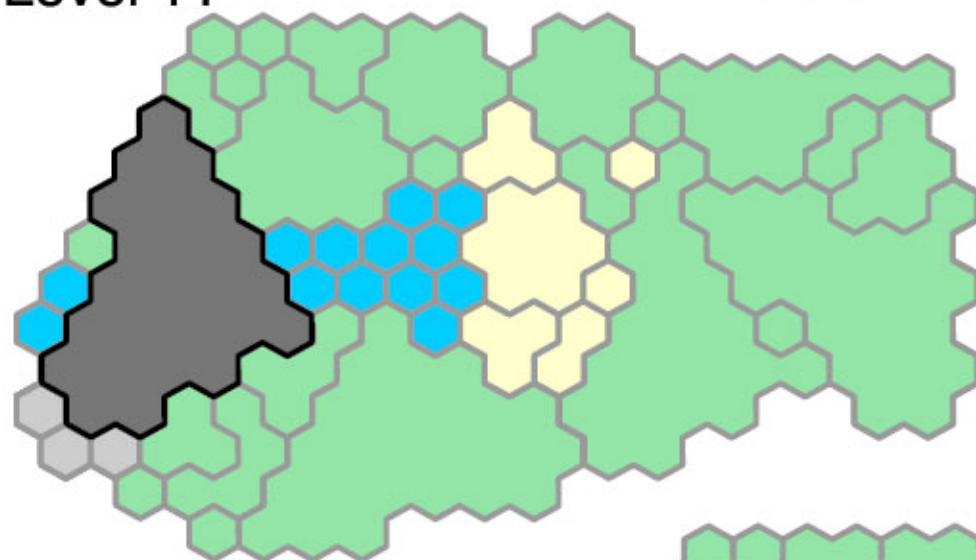
Level 9



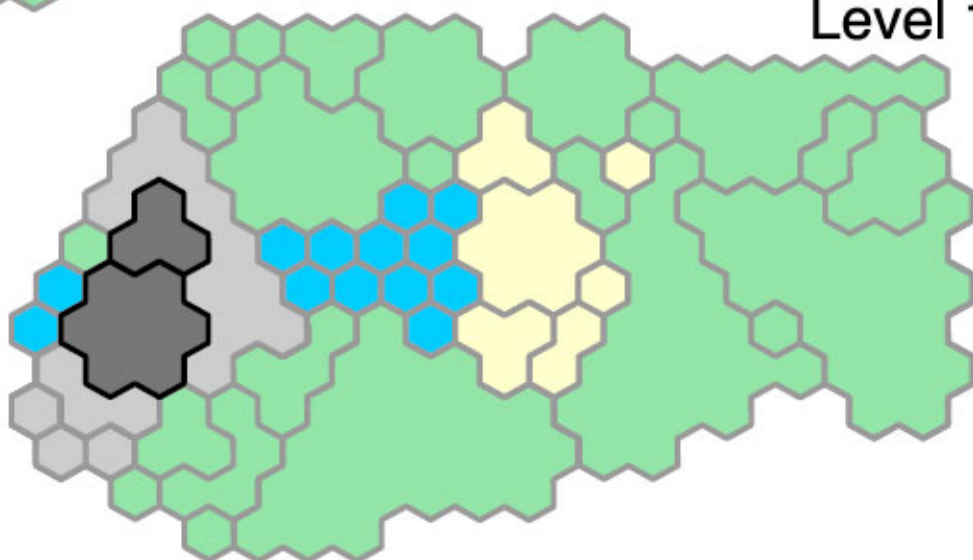
Level 10



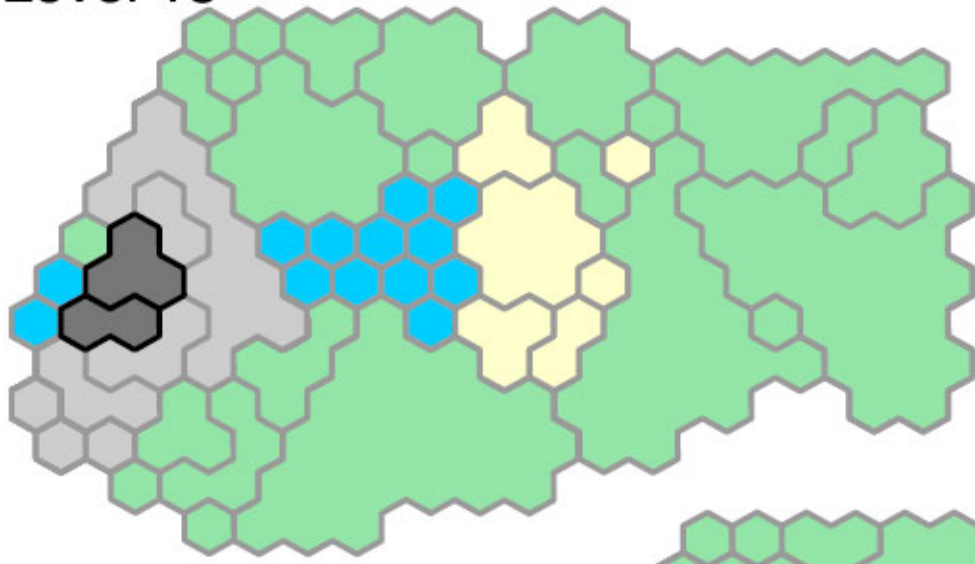
Level 11



Level 12



Level 13



Level 14

