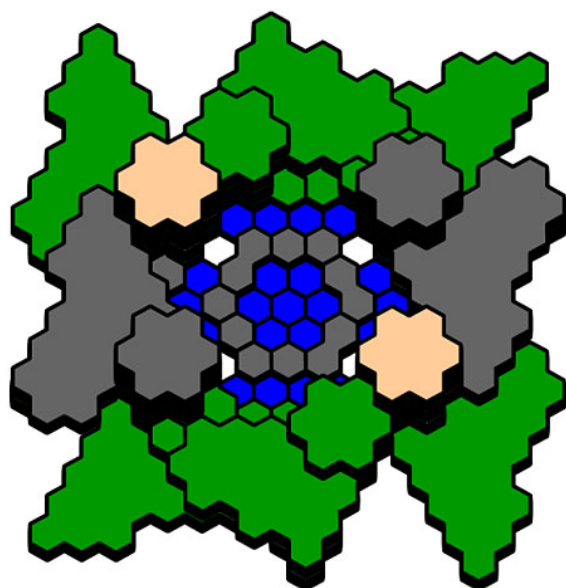




SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE

TTV1 : Le Trésor des Vikings de Tarn.



JEU EXPERT ou **DÉCOUVERTE** : Le Trésor des Vikings de Tarn.

Sets Requis : 1 Master Set (2,3 ou 4 joueurs en individuel)

Toutes les armées sont en concurrence pour le gain du trésor viking situé au centre d'un antique Tarn Viking. Le trésor est gardé par 4 anciennes statues Vikings de Tarn magiques. Toute unité qui tente d'atteindre le trésor gardé subira l'attaque magique de l'eau des protecteurs. Bon courage à ceux qui essayeront de voler le trésor Viking !

Ah oui ! : Un Tarn est une dépression dans la terre détournée par un glacier, et remplie d'eau formant un petit lac intérieur. Bonne chance !

Objectif :

Voler le Trésor Viking.

Mise en Place :

- Les 4 guerriers Vikings de Tarn gardent le trésor et sont placés sur les 4 hexagones blancs (aucune armée ne peut contenir de Guerriers Vikings de Tarn).
- Mélanger et placer aléatoirement les Glyphes d'Astrid, Mitonsoul, Dagmar et de Gerda, coté symbole visible, sur les emplacements ? indiqués sur le champ de bataille.
- Le Glyphes de » Brandar (le trésor) est placé comme indiqué sur le champ de bataille.
- Chaque Joueur recrute ou utilise une armée pré-établie : 2 joueurs (350pts), 3 joueurs (250pts), 4 joueurs (200pts).
- Le joueur 1 démarre sur la zone de départ rouge, le joueur 2 sur la marron, le joueur 3 sur la jaune, le joueur 4 sur l'orange.

Règles Spéciales :

- Il y a un champ magique qui empêche le mouvement normal partout dans le Tarn, y compris sur les hexagones d'eau et de roche situés dans le tarn. Toutes les figurines, y compris celles qui ont la capacité de voler, doivent stopper sur chaque hexagone d'eau ou de roche, après s'être déplacées sur un nouvel hexagone. De même, Mimring et Grimnak doivent également s'arrêter immédiatement après avoir pénétré un hexagone du Tarn. Mimring et Grimnak peuvent réajuster leur positionnement, mais jamais se déplacer de 2 hexagones vers le trésor dans le même tour.
- Une unité d'élite aéroportée ne peut pas être parachutée sur un hexagone qui se situe dans le Tarn.



DECOMPTE DES ROUNDS



- Toutes les capacités spéciales d'unités sont inopérantes contre les statues, excepté : L'épée du jugement de l'Agent Carr, la double attaque de Syvarris, le tir groupé des Gardes Zettiens, le Champ de feu de Mimring, l'explosion du Deathwalker 9000 et les grenades de l'unité d'élite aéroportée (ces effets spéciaux exigent que l'unité soit dans le Tarn pour pouvoir s'attaquer à une statue).
- les statues peuvent ne pas être attaquées depuis toutes les falaises situées au-dessus. Une attaque valide sur une statue de Viking peut seulement se faire depuis un hexagone du Tarn ou de terrain adjacent au niveau 1.
- Les lancers de dés des statues sont effectués par le joueur qui se situe du côté de la statue (lors d'une partie à 2 joueurs, chacun lance le dé pour 2 statues, à 3 joueurs on lance le dé 20 pour déterminer qui lance le dé pour la quatrième statue).

Les Statues Vikings de Tarn :

- Les statues possèdent une puissante attaque magique d'eau et ont une portée de 3 hexagones. Pour chaque attaque lancez autant de dés que la figurine cible possède de dés de défense moins un (les éventuels modificateurs de défense ne sont pas pris en compte).
- Les statues attaquent, lorsque c'est possible, au début de chaque round, avant que les joueurs ne lancent leurs dés d'initiative.
- Les statues cibleront toujours la figurine à portée qui se trouve la plus proche du trésor. S'il se trouve plusieurs figurines à égale distance du trésor, un dé 20 est lancé pour chaque figurine concernée (par le propriétaire de la figurine), celle qui obtient le résultat le plus faible est celle qui sera ciblée par la statue.
- Chaque statue peut attaquer une fois par round.
- Les règles de l'engagement ne sont pas utilisées pour les statues. Vous pouvez traverser un hexagone où se trouve une statue ou passer sur un hexagone adjacent à une statue sans être engagé.
- Toutes les statues attaqueront une figurine se trouvant sur le trésor, et ce, sans exception !
- Chaque statue possède une défense de 3 et 5 points de vie. Une statue qui perd ses 5 points de vie est immédiatement détruite.
- une statue détruite ne peut plus être traversée comme un hexagone normal.

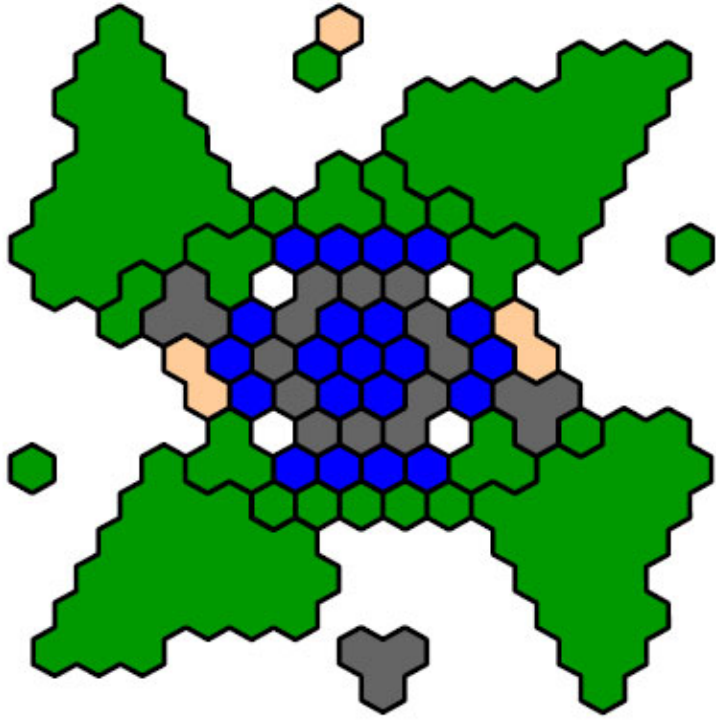
Victoire : Pour l'emporter, un joueur doit posséder une figurine sur le trésor pendant un round complet (cad depuis le début jusqu'à la fin du round). L'unité qui contrôle le trésor doit alors résister à une dernière attaque des statues au début du prochain round, si elles ne sont pas détruites. Alors et seulement alors, un joueur prend possession du trésor des Vikings.

Version Originale (en anglais) : Paradigmrg.

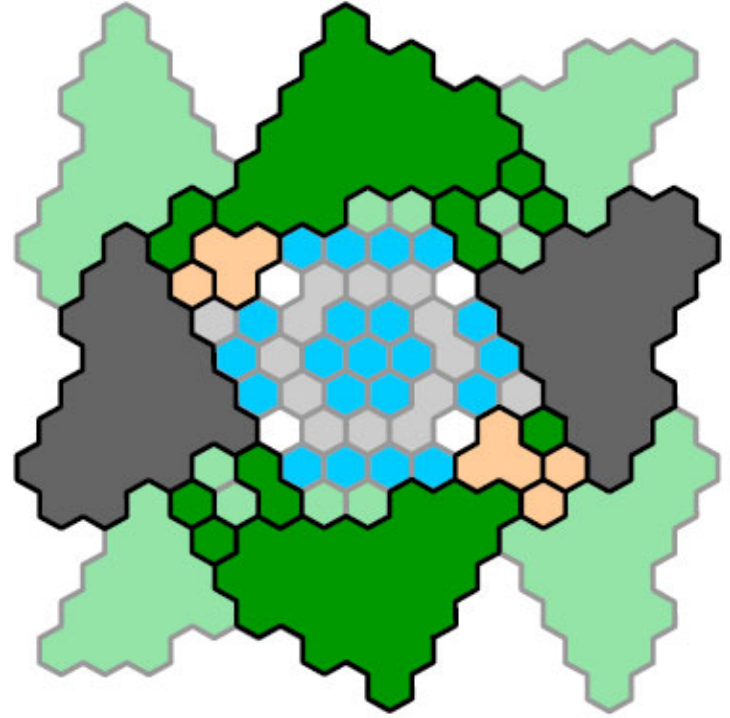
Traduction libre : Cyberfab – 2006 – www.cyberfab.fr



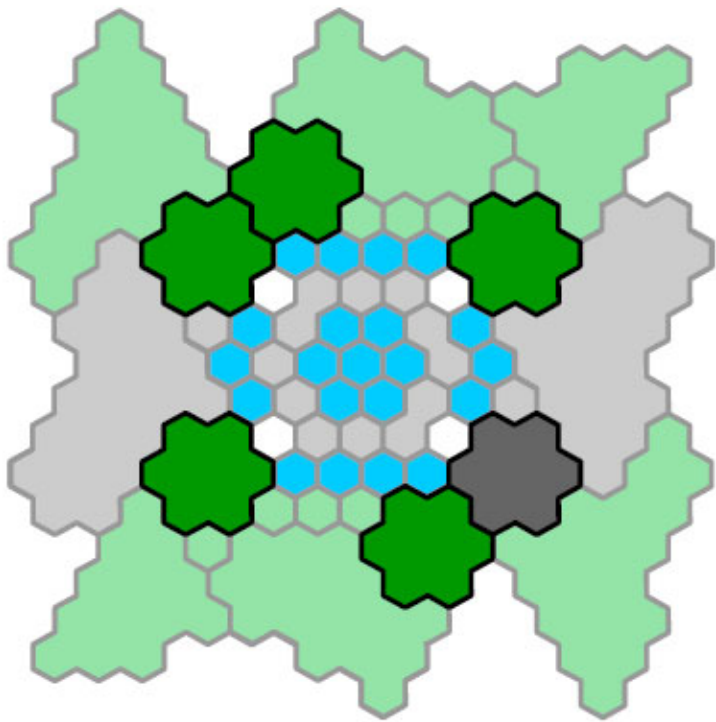
Level 1



Level 2



Level 3



Level 4

