



SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE

EA3 : La Prophétie de Malliddon aux Eaux Abandonnées

- 1 Guerriers Orcs
- 2 Archers Orcs
- 3 Vipères Venoc
- 4 Seigneur de Guerre Venoc
- 5 Kelda la Guerrière Kyrie
- 6 Taelord le Guerrier Kyrie



- 7 Légionnaires Romains
- 8 Archers Romains
- 9 Ne-Gok-Sa
- 10 Marcus Decimus Gallus
- 11 Taelord le Guerrier Kyrie
- 12 Snipers Omnicron

DECOMPTÉ
DES
ROUNDS



JEU EXPERT : La Prophétie de Malliddon aux eaux abandonnées

Sets Requis : 1 Master Set et 1 set d'extension "la Prophétie de Malliddon" (2, 3 ou 4 Joueurs en individuel)

Des panaches de brume flottent sur le champ de bataille comme les âmes d'un combat passé en quête de vengeance.

En raison de la Prophétie de Malliddon, le champ de bataille des Eaux Abandonnées a toujours été considéré comme un endroit mystérieux où même les Guerriers les plus valeureux auraient été terrassés.

La Prophétie parle d'une grande bataille dont l'énorme puissance destructrice aurait tout dévasté sur son passage.

Elle parle aussi de morts revenus à la vie, ainsi que d'une rafale de vent si puissante que les créatures dans le ciel auraient été balayées au loin et à jamais. La Prophétie de Malliddon prédit que celui qui remportera la victoire aux Eaux Abandonnées, gagnera ensuite la guerre.

Beaucoup de guerriers sont venus combattre ici dans l'espoir d'accomplir la Prophétie, mais les morts guettent et espèrent encore revenir à la vie...

Objectif : Prendre le contrôle du champ de bataille en détruisant tous vos adversaires.

Mise en Place : Placez les figurines sur les zones de départ comme indiqué sur la carte. Placez les ruines ainsi que les Glyphes de Dagmar, Brandar, Lodin, Jalgard, Rannveig et Sturla, coté pouvoir, comme indiqué sur la carte.

Placez les cartes d'armées des figurines à proximité du champ de bataille, prêtes pour le recrutement.

4 Joueurs : Chaque joueur recrute 3 cartes d'armées.

3 Joueurs : Chaque joueur recrute 4 cartes d'armées.

2 Joueurs : Chaque joueur recrute 6 cartes d'armées.

Règles Spéciales : Les joueurs n'utilisent pas un nombre de points défini au départ, mais recrutent bien leurs cartes d'armées en comptant le nombre de cartes d'armées (voir la méthode de recrutement ou draft, à la p4 du "Master Game Guide" pour la version Anglaise ou à la p7 du "Livret de Règles" pour la V.F.).

Le Glyphes de Bandar ne peut être utilisé qu'une seule fois et doit être immédiatement écarté après utilisation. Il permet d'écarter n'importe quel autre Glyphes du champ de bataille, même si le Glyphes choisi est occupé.

Le Glyphes de Rannveig invoque la puissante rafale de vent et empêche toutes les figurines de voler ou de sauter par-dessus un obstacle tant qu'une figurine est présente sur le Glyphes.

Victoire : Obtenez la victoire en détruisant tous vos adversaires.

À la fin du 12ème round, la brume mortelle fait son apparition. Tous les guerriers se retirent dans la hâte. Le joueur/L'équipe qui possède le plus de points sur le champ de bataille gagne (voir le calcul du score, à la p10 du "Master Game Guide" pour la version Anglaise ou à la p13 du "Livret de Règles" pour la V.F.).

©2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved.



Traduction libre : Cyberfab – 2005 – www.cyberfab.fr.st

