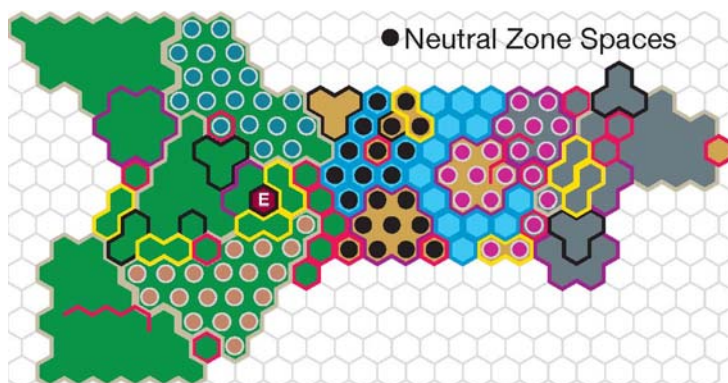




# SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE

## MD1 : Impasse au Marais des Durgeth



DECOMPTE  
DES  
ROUNDS



**JEU EXPERT : Impasse au Marais des Durgeth**  
**Sets Requis : 1 Master Set (2 ou 3 Joueurs)**

De puissantes armées ont convenu de se rencontrer durant une difficile trêve, pour décider comment diviser le territoire du Marais des Durgeth. Une longue sécheresse à asséché le marais, et la rivière n'est plus qu'un ruisseau peu profond. L'eau est devenue plus précieuse que les trésors des victoires passées.

L'humeur de chacune des armées est à la méfiance. Un héros, représentant chaque force en présence, doit se rendre au lieu de discussion dans la zone neutre, tandis que leurs armées de support surveillent à distance. Vous devez commencer à ramper vers les hauteurs et prendre des positions stratégiques en prévision d'une éventuelle rupture de la trêve.

**Objectif :** Etre la dernière armée survivante.

**Mise en Place :** Le Glyphes d'Erland est placé comme montré sur la carte. Chaque joueur commence par placer un héros (et un seul) dans la zone neutre, le reste des troupes est positionné ensuite. Les Héros placés dans la zone neutre peuvent être placés sur des hexagones adjacents, mais ne peuvent pas attaquer.

**Trois Joueurs :** Chaque joueur recrute ou utilise une armée pré-établie à 400 points. Chaque joueur doit avoir au moins 1 héros dans son armée de placé dans la zone neutre.

Les joueurs peuvent commencer dans l'une des 3 zones de départ : marron, bleu marine ou violet.

**Deux Joueurs :** Chaque joueur recrute ou utilise une armée pré-établie à 400 points. Chaque joueur doit avoir au moins 1 héros dans son armée de placé dans la zone neutre.

Un joueur débute dans la zone de départ marron, l'autre joueur commence dans la zone de départ bleu marine.

**Règles Spéciales :** Au début de la partie, une trêve existe entre tous les joueurs. Ceci signifie que leurs armées toutes sont considérées comme amies, peuvent se déplacer en traversant les unités adverses et peuvent être placées sur les hexagones adjacents aux unités adversaires. Jusqu'à ce que la trêve soit rompue : 1) on ne permet aucune attaque entre aucun joueurs; 2) aucune figurine ne peut ni entrer ni sortir de la zone neutre.

Le mouvement sur un espace d'eau est traité de la même manière que sur un espace d'herbe (dû à la faible profondeur de l'eau). Aucun arrêt n'est exigé pour entrer ou sortir, et un mouvement ne peut excéder 1 espace par tour. L'eau est toujours 1 taille au-dessous du rivage adjacent.

A partir du 2ème round, chaque joueur, avant de débiter son tour, lance un dé 20 pour briser la trêve. Si un joueur obtient 17-20, la trêve est rompue et tous les joueurs peuvent maintenant engager et s'attaquer. Le joueur qui casse la trêve place également le Glyphes d'Astrid (attaque +1) sur n'importe quel espace dans la zone neutre, y compris sous son propre héros. Toutes les figurines situées sur des hexagones adjacents à des figurines ennemies, quand la trêve est rompue, sont maintenant considérées comme engagées dans la bataille.

**Victoire :** Détruisez tous vos adversaires.

À la fin du 12ème round, une puissante et soudaine tempête balaye violemment le champ de bataille. Toutes les armées interrompent le combat pour chercher un abri. Le joueur 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](http://www.cyberfab.fr)