



# SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE

## MD2 : Eaux Mortelles au Marais des Durgeth



DECOMPTE  
DES  
ROUNDS

Joueur 1  
Zone de départ  
violette principale



### JEU EXPERT : Eaux Mortelles au Marais des Durgeth Sets Requis : 1 Master Set et 1 Set d'extension "La Prophétie de Malliddon" (3 Joueurs)

*Une puissante baguette de vision capable de localiser toutes les sources de puissance du Valhalla, a été jetée au fond de l'eau, afin d'éviter qu'elle ne tombe entre de mauvaises mains. Elle est surveillée avec vigilance par une armée, ainsi que par un mystérieux monstre des marais, capable, dit-on, de dévorer un dragon.*

*De nombreuses armées sont entrées dans le marais dans l'espoir de trouver la baguette, jamais aucune n'en est ressortie... Aujourd'hui l'armée Romaine et celle des Orques, habituellement ennemies, ont conclu une trêve temporaire et uni leurs forces pour tenter de retrouver la baguette.*

**Objectif :** Le joueur 1 doit protéger la baguette de ses adversaires. Les joueurs 2 et 3 doivent retrouver la baguette et la ramener à leurs zones de départ.

**Mise en Place :** Placez les Glyphes, coté pouvoir visible, sur le champ de bataille comme indiqué sur la carte. Placez ensuite 9 autres Glyphes, coté symbole visible, mélangés avec un Glyphes de Brandar (représentant la baguette de vision), à coté du champ de bataille.

Le joueur 1 commence avec le Seigneur de Guerre Venoc, les Vipères Venoc, Kelda la guerrière Kyrie, les Snipers Omnicron et Raelin la guerrière Kyrie.

Le joueur 2 commence avec les Archers Orques, les Guerriers Orques, Tornak et 190 pts supplémentaires.

Le joueur 3 commence avec les Archers Romains, les Légionnaires Romains, Marcus Decimus Gallus et 190 pts supplémentaires.

Le joueur 1 place son armée le premier, sur les deux zones de départ violettes, répartie comme il le désire.

Les joueurs 2 et 3 placent leurs figurines sur leurs zones (marron et bleue marine), puis recrute et placent leurs armées supplémentaire en suivant la procédure habituelle.

#### Règles Spéciales :

- Chaque figurine qui termine son déplacement sur un hexagone d'eau (y compris ceux qui restent sur le même hexagone d'eau après qu'un ordre leur ait été donné), doivent, avant d'attaquer ou de chercher, subir l'attaque du monstre des marais en lançant un dé 20.
- Sur un résultat de 1, la figurine subit 2 pts de blessure.
- Sur un résultat de 2-10, la figurine subit 1 pt de blessure.
- La baguette ne peut être trouvée que sur des hexagones d'eau qui n'ont pas déjà été fouillés.

• L'hexagone où la recherche est effectuée doit être occupé par la figurine qui fait la fouille. Pour effectuer une recherche, prenez un des glyphes placés à coté du champ de bataille et retournez le. S'il ne s'agit pas du Glyphes de Brandar, placez le, coté symbole, comme marqueur de fouille, sous la figurine. Cet espace d'eau ne peut plus être fouillé à nouveau et le Glyphes n'apporte aucun pouvoir spécial (il sert uniquement de marqueur). S'il s'agit du Glyphes de Brandar, vous venez de trouver la baguette et vous pouvez la déplacer en plaçant le Glyphes sous votre figurine. Le Glyphes suit la figurine dans tous ses déplacements.

- Si la figurine transportant le Glyphes est détruite, celui-ci reste sur cet hexagone jusqu'à ce qu'une autre figurine le récupère.
- Si vous terminez votre déplacement sur le Glyphes, vous pouvez le récupérer.
- Une figurine peut déposer le Glyphes, n'importe quand durant son déplacement.
- Une figurine à double hexagone ne peut effectuer une recherche que sur 1 seul des hexagones qu'elle occupe par tour. Mais elle peut rester en place au tour suivant et fouiller l'autre hexagone, elle doit par contre subir une seconde fois l'attaque du monstre et lancer de nouveau le dé 20.
- Une figurine sur une hexagone d'eau peut, dans le même tour, soit attaquer, soit chercher la baguette, mais pas les 2.
- Si les Guerriers Marro font des clones dans l'eau, chacun subit l'attaque du monstre des marais, il faut donc lancer le dé 20 pour chaque clone.
- Les joueurs 2 et 3 doivent honorer leur trêve temporaire au moins jusqu'à ce qu'une première recherche ait été effectuée (et qu'un premier glyphes ait été retourné). Après quoi, la trêve peut être brisée sans avertissement.
- Au début du 3ème round le joueur 1 reçoit 180 points de renforts. A l'issue du 6ème round le joueur 1 reçoit 110 points de renforts. Tous les renforts doivent être placés sur les zones de départ violettes, à l'exception de celle qui doivent étre parachutées (comme les troupes d'élites aéroportées)

**Victoire :** Si le joueur 2 ou 3 ramène la baguette sur sa zone de départ, il gagne. Si à l'issue du 12ème round, les joueurs 2 ou 3 n'ont pas ramené la baguette sur leur zone de départ, le joueur 1 gagne.

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



Traduction libre : Cyberfab – 2005 – [www.cyberfab.fr.st](http://www.cyberfab.fr.st)