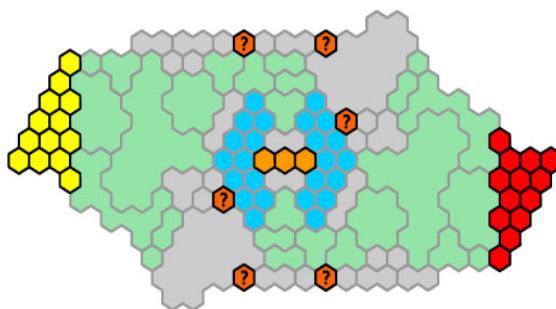




SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE



DECOMPTE
DES
ROUNDS



QD1 : La Quête du Dragon

JEU EXPERT ou DÉCOUVERTE : La Quête du Dragon

Sets Requis : 2 Master Set et 1 Set d'extension "La Prophétie de Malliddon" (2 joueurs)

Un puissant dragon à été enfermé, il y a fort longtemps, par un magicien désireux de garder un atout dans la bataille qui ne faisait alors que s'annoncer. La cage est verrouillée par le pouvoir d'une clef magique, puissant artefact que le magicien a dissimulé quelque part alentour...

De plus il a enchanté les eaux qui entourent la zone et pourrait bien provoquer le décès prématuré de celui qui osera s'y aventurer...

Au plus fort du conflit, deux factions ont été informées de l'existence du dragon et ont envoyé chacune une armée avec l'intention de s'octroyer la puissance du Dragon. Les deux armées se retrouvent en même temps sur les lieux...

Objectif : Libérer le Dragon emprisonné à l'aide de la clef et apporter à son armée un avantage dans la bataille.

Mise en Place : Le 2 Glyphes de Brandar ainsi que 4 autres Glyphes choisis aléatoirement sont mélangés, coté pouvoir caché et placés aléatoirement sur les emplacements marqués d'un ?

Mimring est placé au centre de la carte sur la zone orange.

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

FINN le Champion Viking
Les Samurais Isumi
Le Sgt Blake Alexander
Les Guerriers Orcs

Le joueur 2 utilise la zone de départ rouge et dispose des cartes d'armée suivantes :

Thorgrim le Champion Viking
Les Légionnaires Romains
Marcus Decimus Gallus
Les Guerriers Viking de Tarn

Règles Spéciales :

Mimring ne peut pas être utilisé tant qu'il n'a pas été libéré de son entrave magique.

Pour le libérer, il faut amener la clef magique (le Glyphe de Brandar) sur un des hexagones adjacents à la cage magique. Le joueur qui y parvient gagne le contrôle du dragon et de sa carte d'armée.

Lorsqu'une figurine passe sur la clef (le Glyphe de Brandar), elle **doit** la garder avec elle. La clef ne peut pas être passée à une autre figurine.

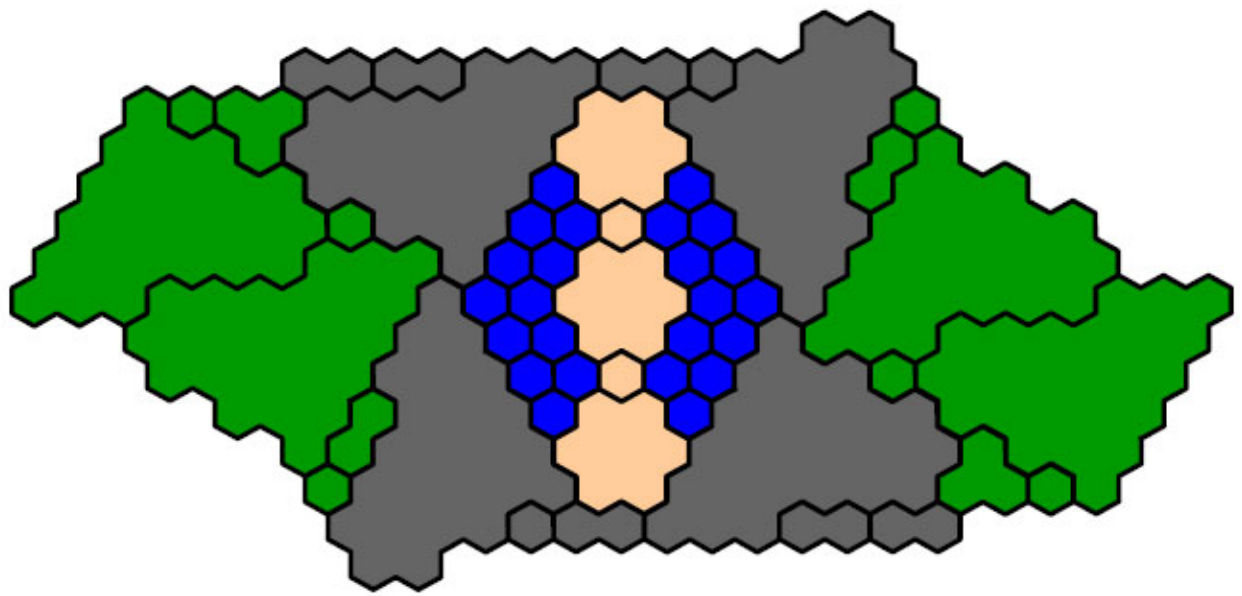
Si l'unité transportant la clef est éliminée, toute autre unité (amie ou ennemie) peut la ramasser à son tour.

Si une unité termine son déplacement sur un hexagone d'eau, elle doit lancer un dé 20. Sur un résultat de 10 ou + l'unité survit, sur un résultat de moins de 10 l'unité est éliminée.

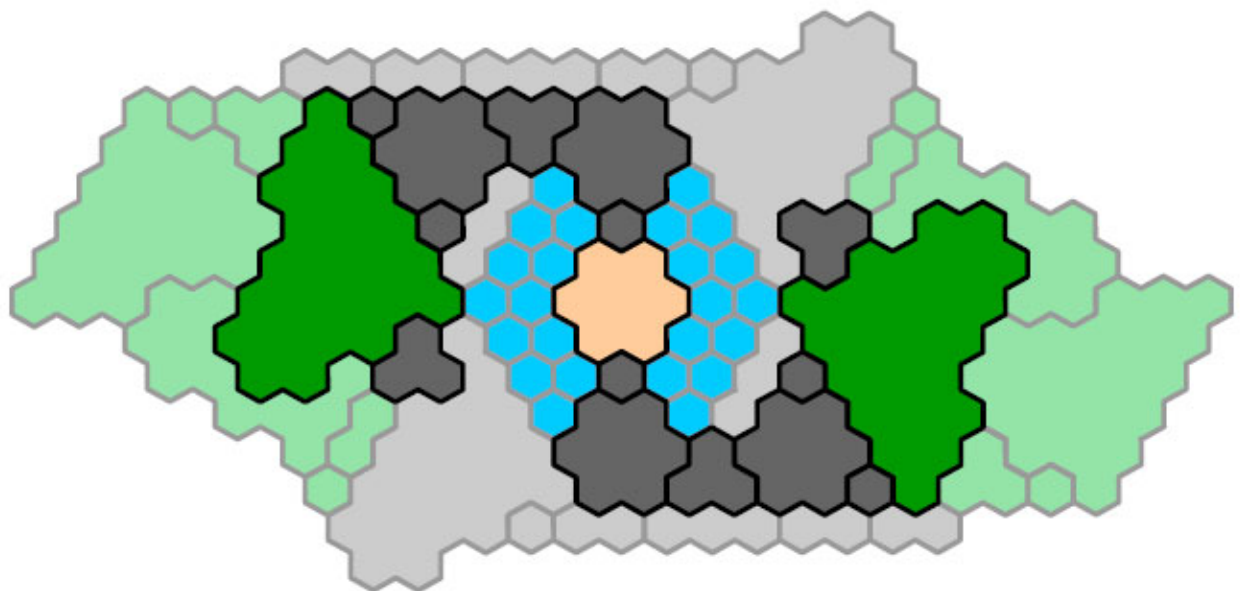
Victoire : Si un joueur détruit entièrement l'armée de son adversaire avec l'aide du dragon, il gagne.

Version Originale (en anglais) : Ronnierommel.

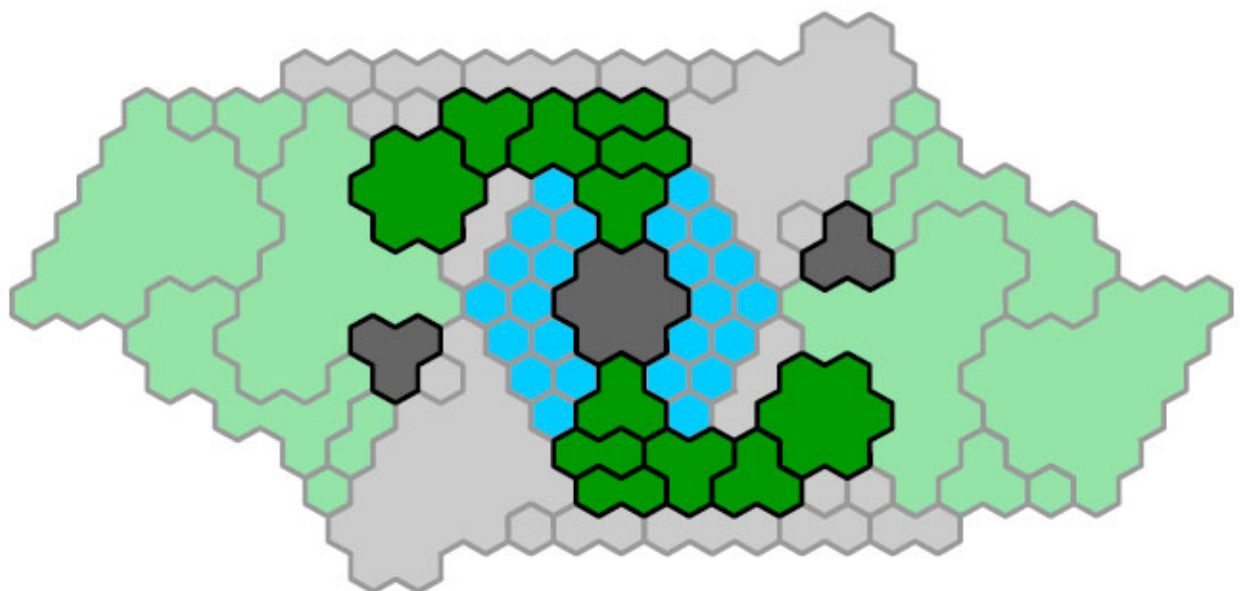
Level 1



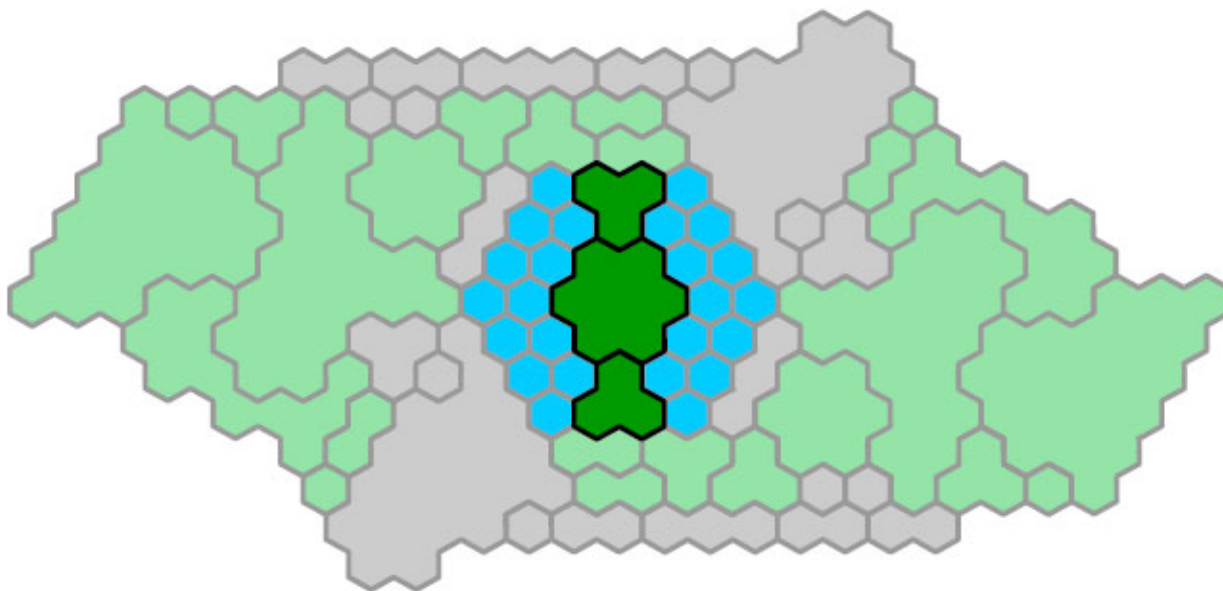
Level 2



Level 3



Level 4



Level 5

