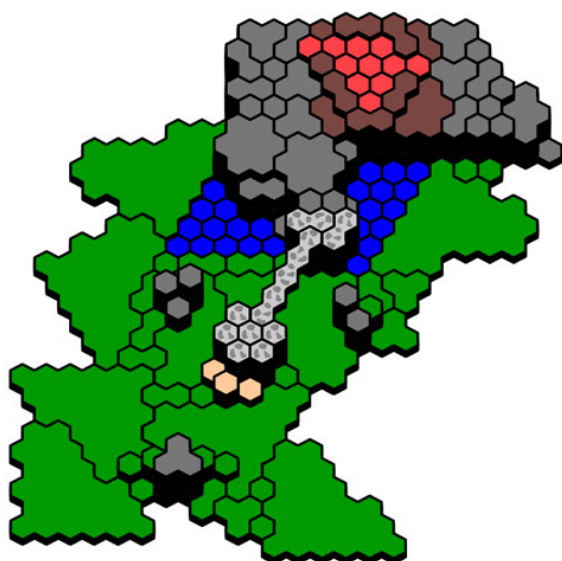




# SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE

## SGO1 : La Source de Puissance des Gardes d'Obsidienne.



**JEU EXPERT** ou **DÉCOUVERTE** : La Source de Puissance des Gardes d'Obsidienne.

**Sets Requis** : 2 Master Set + 1 ext. "La Route vers la Forêt Oubliée" + 1 ext. "Les Territoires dévastés de Volcarren" (2, ou 3 joueurs)

*L'information circule partout dans Valhalla : Une source de puissance génératrice de Gardes d'Obsidienne vient d'être découverte sur le mont Karnac. Elle serait le résultat improbable d'un croisement entre un volcan en fusion et une source de puissance situés au sommet. La perspective alléchante de pouvoir générer à volonté des gardes d'obsidienne a créé rapidement une forte convoitise et plusieurs généraux sont déjà sur place pour prendre possession de la précieuse source.*

*Il faudra, pour cela terrasser les Gardes d'Obsidienne inamicaux qui se trouvent au sommet et gardent un œil vigilant sur la source. De plus, une étrange créature aurait été signalée sur le pont qui surplombe la vallée et qui se trouve être le seul chemin d'accès vers la cime du mont Karnac.*

### Objectif :

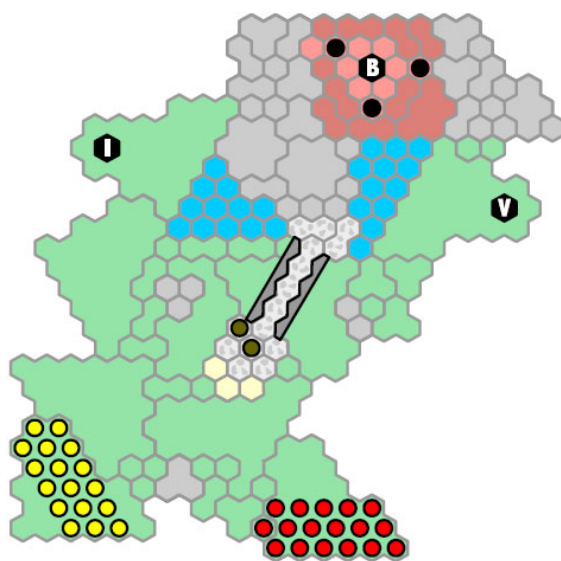
S'emparer de la source de puissance au sommet du mont Karnac.

Défendre la source de puissance au sommet du mont Karnac (joueur 3).

### Mise en Place :

- Les 3 Gardes d'Obsidienne qui gardent la source sont placés sur les 3 hexagones noirs.
- Placer les Glyphes d'Ivor et de Valda, coté pouvoir visible, comme indiqué sur le champ de bataille.
- Le Glyphe de » Brandar (la source) est placé comme indiqué sur le champ de bataille.
- Les Joueurs 1 et 2 recrutent ou utilisent une armée pré-établie à 400 Points.
- Si un Joueur 3 est présent, il recrute ou utilise une armée pré-établie à 500 points, à laquelle il ajoute les gardes d'Obsidienne.

Le joueur 1 démarre sur la zone de départ rouge, le joueur 2 sur la zone de départ jaune et le joueur 3 (s'il y en a un) démarre sur la zone de roche située autour de la source (les gardes d'obsidienne sur leurs emplacements désignés).



DECOMPTE DES ROUNDS



### Règles Spéciales :

- Le puissant champ de force qui émane de la source empêche le survol du sommet. Toutes les figurines la capacité de voler, ne peuvent pas utiliser leur compétence pour survoler la partie rocheuse et volcanique située au sommet du mont Karnac.
- Une unité d'élite aéroportée ne peut pas être parachutée sur un hexagone qui se situe au sommet du mont Karnac.
- Pour les déplacements sur les hexagones de roche volcanique, on appliquera les règles du mode expert.
- Pour les déplacements sur les hexagones de lave en fusion, on appliquera les règles du mode expert auxquelles on ajoutera les modifications suivantes : Pour la résolution des dommages, un dé 20 est lancé :
  - sur un résultat de 1-4, la figurine subit 4 dés de dommages.
  - sur un résultat de 5-8, la figurine subit 3 dés de dommages.
  - sur un résultat de 9-12, la figurine subit 2 dés de dommages.
  - sur un résultat de 13-16, la figurine subit 1 dés de dommages.
  - sur un résultat de 17-20, la figurine ne subit pas de dommages.
- Pour chaque crâne obtenu, lors des lancers de dés de dommages, la figurine encaisse un point de blessure.

### Les Gardiens D'Obsidienne (à 2 joueurs) :

- Les Gardes attaquent dès qu'une cible s'approche à moins de 4 hexagones de leurs positions.
- Les lancers de dés des Gardes d'Obsidienne sont effectués par le joueur dont ce n'est pas le tour.
- Si plusieurs cibles sont possibles, c'est la plus proche qui sera choisie. En cas d'égalité de distances, un jet de dé 20 sera effectué pour chaque figurine, celle qui récolte le plus petit chiffre sera la cible.
- Chaque Garde peut attaquer une fois par round.
- Evidemment s'il y a un troisième joueur, toutes ces règles s'annulent et c'est le joueur 3 qui contrôlera les Gardes d'Obsidienne (en plus de ses cartes d'armée).

### Le Garde Dumutef :

- Le Garde Dumutef est placé à l'entrée du pont et tentera d'empêcher quiconque de passer. Le joueur qui parvient le premier à le terrasser prend le contrôle du garde et de sa carte d'armée.

**Victoire** : Pour l'emporter, les joueurs 1 et 2 doivent posséder une figurine sur la source (le glyphe de Brandar) pendant deux rounds complets (cad depuis le début du premier round jusqu'à la fin du second round).

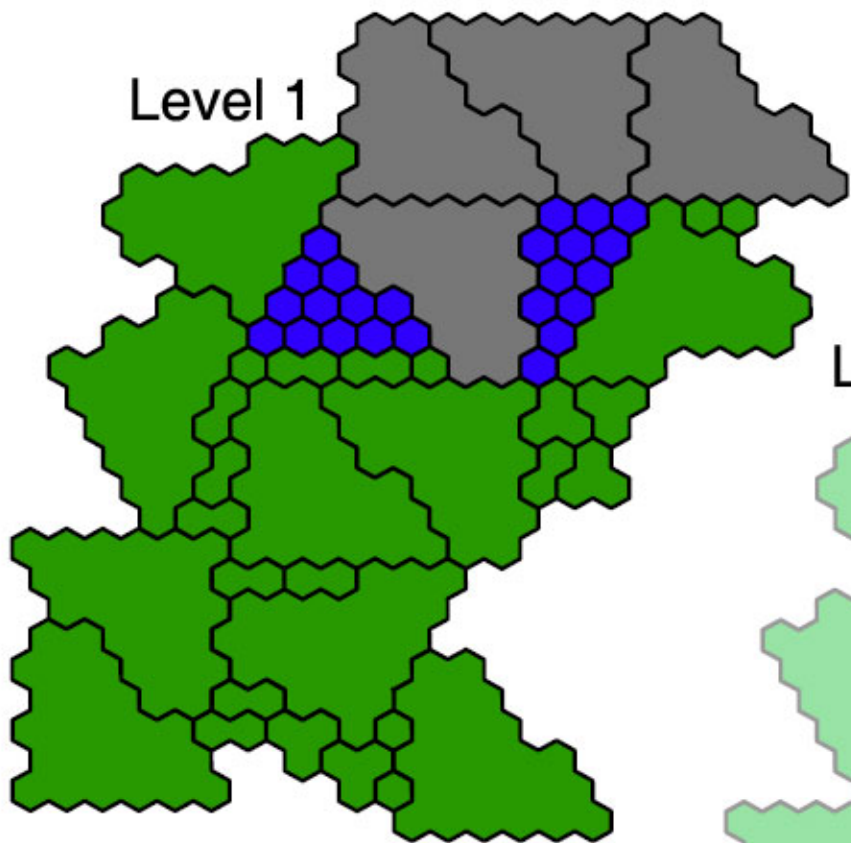
Pour l'emporter, le joueur 3 (s'il y en a un) doit tenir la position jusqu'à la fin du 12<sup>e</sup> round ou détruire les armées des joueurs 1 et 2. Le joueur qui détruit toutes les armées ennemies, avant la fin du 12<sup>e</sup> round, gagne.

Création Originale : Malta/Cyberfab.

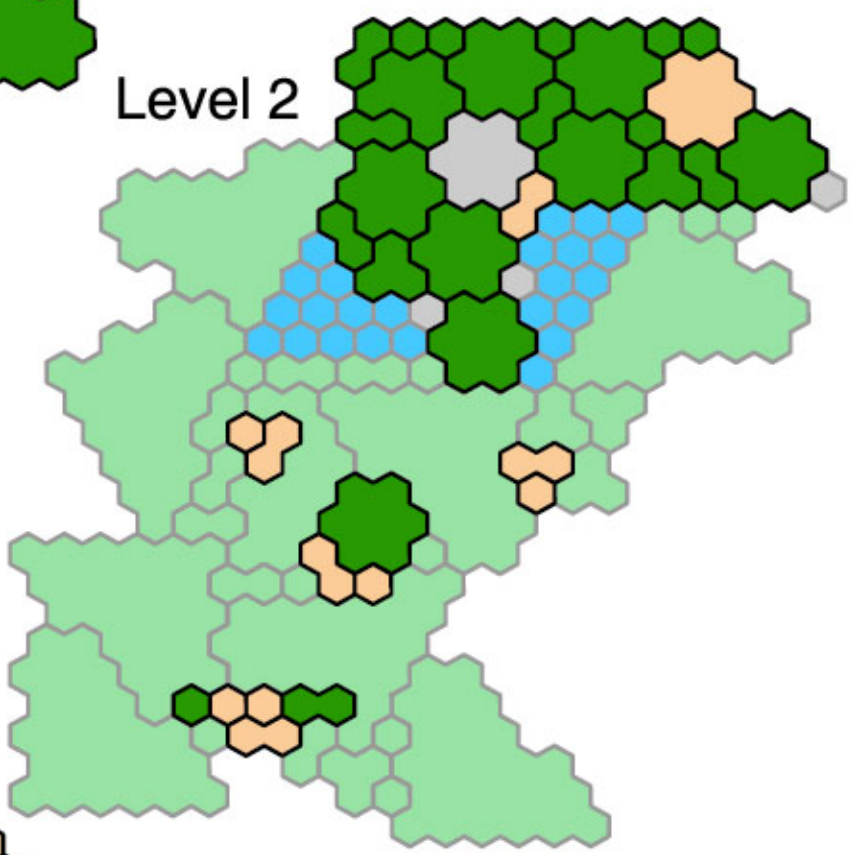
Scénario et Mise en page : Cyberfab – 2006 – [www.cyberfab.fr](http://www.cyberfab.fr)



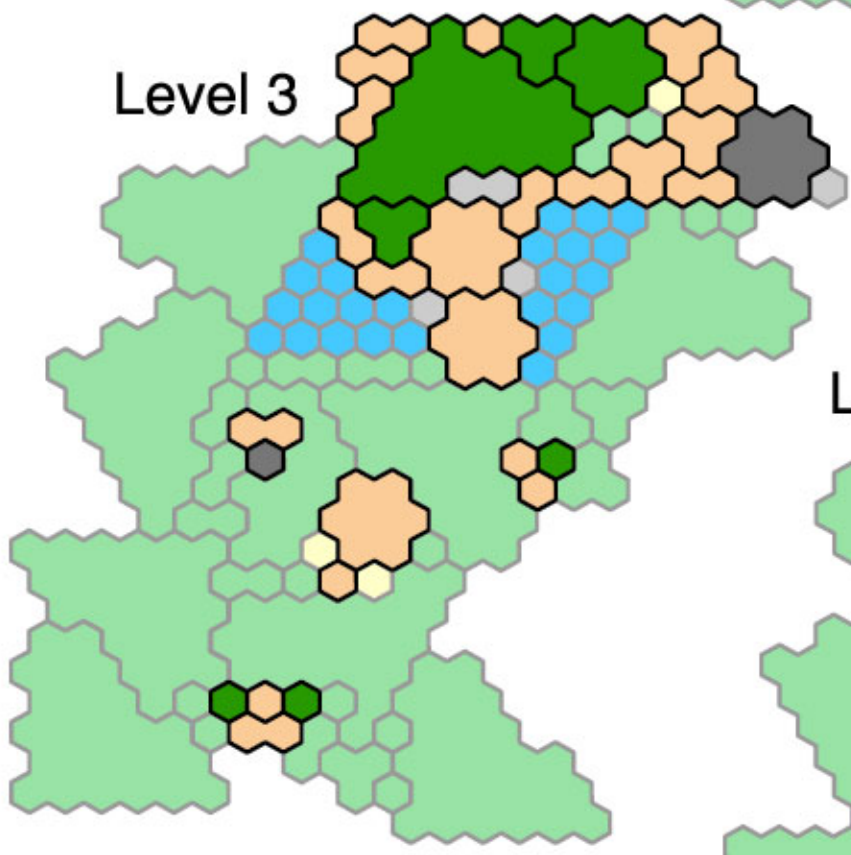
Level 1



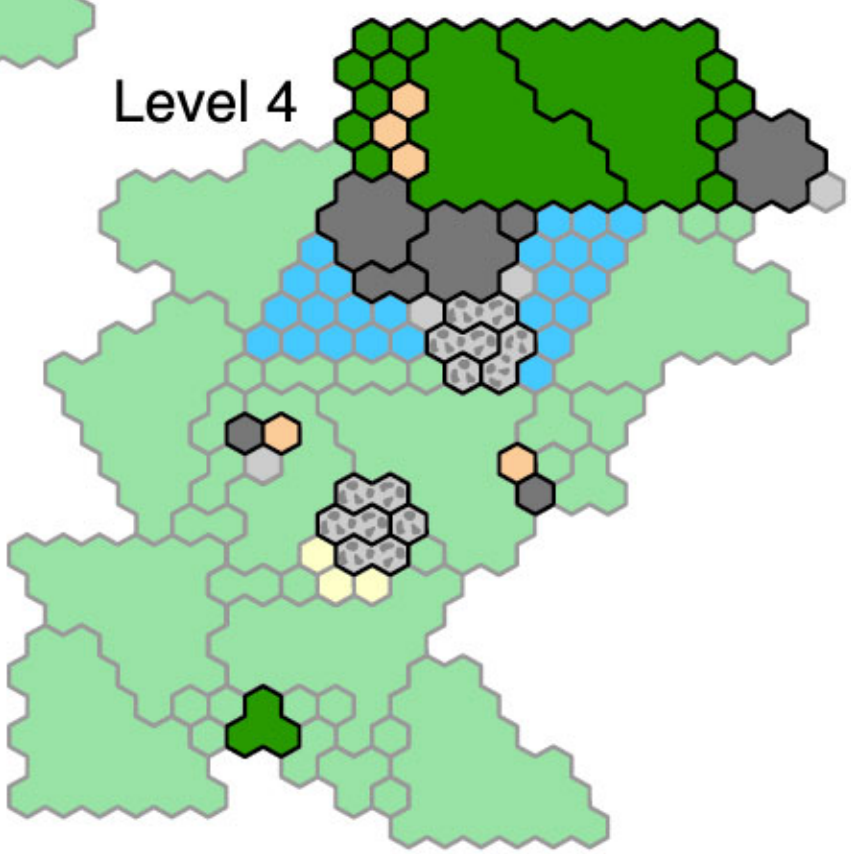
Level 2



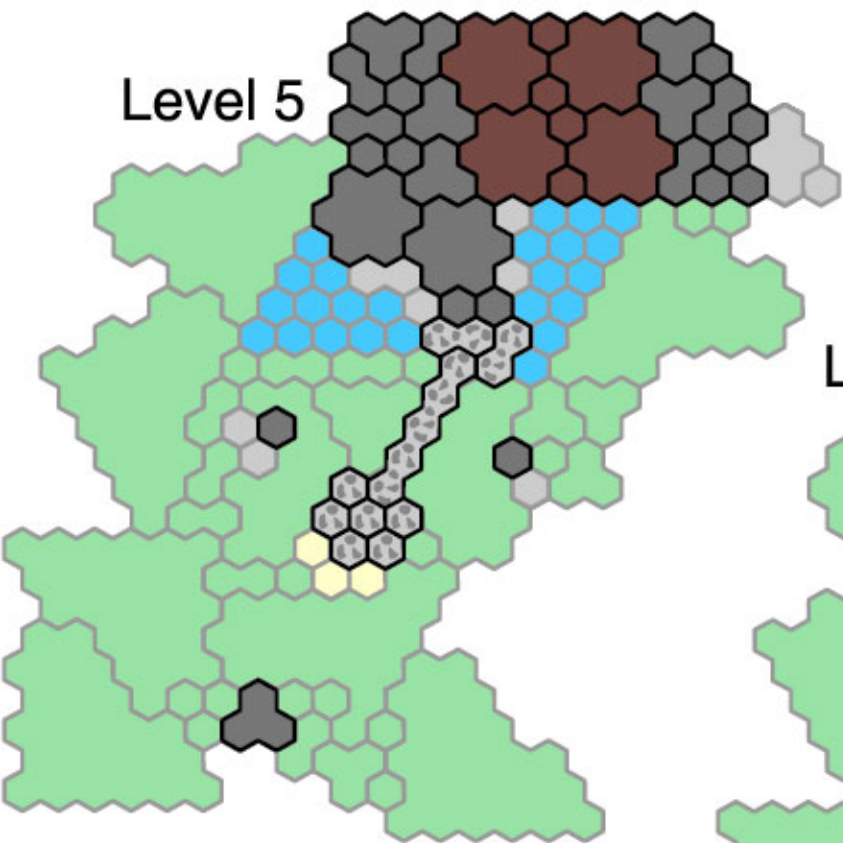
Level 3



Level 4



Level 5



Level 6

