

Le marais.

Une saloperie de marais infesté de moustiques, mais la carte est formelle : l'entrée secrète du laboratoire débouche à proximité. Ils avaient payé assez cher pour cette information et la trahison de cette transaction ne restera pas impunie. Mais pour l'instant, c'est sur les moustiques qu'il faut passer ses nerfs. On voit bien que les nains se baladent toujours en armure, sinon ils n'approcheraient jamais de ce lieu désolé..

Situation :

Décors : 6-8.

Disposer un marqueur sur la ligne médiane à 20 cm d'un bord de table. Ensuite, chaque joueur place un marqueur à plus de 40cm des autres dans sa moitié de table. Ces 3 marqueurs correspondent aux entrées supposées.

La partie se jouant dans un marais, les figurines ont du mal où elles mettent les pieds. A chaque fois qu'une figurine se déplace de plus de son MOU, lancez 1d6 : sur 1 ou 2, la figurine subit une blessure légère (pas de jet de blessure) et ne peut pas bouger de ce tour.

La première fois qu'une figurine termine un tour sur un marqueur sans être au contact d'un adversaire, le joueur lance 1D6 : sur 5 ou 6, il s'agit de la bonne entrée. Si la véritable entrée ne se trouve pas parmi les 2 premières découvertes, la 3ème est automatiquement la bonne.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit trouver la bonne entrée pour pouvoir accéder aux mines et la protéger de toute intrusion adverse.

Conditions de victoires (3 PV) :

1 PV pour chaque entrée contrôlée.

Prime :

50 PA si vous trouvez la bonne entrée

50 PA si vous contrôlez la bonne entrée à la fin de la partie.