

Le parchemin magique.

A l'âge du Rag'Narok, l'information est une ressource précieuse. Il n'est alors pas inhabituel que les espions des deux royaumes échangent des informations stratégiques. Mais comme la trahison et la déception sont monnaies courantes dans le monde de l'espionnage, il est courant que les deux camps essayent d'en profiter. Chaque groupe essaye ainsi de se saisir du rouleau adverse sans révéler le sien



Situation.

Décors de scénarios :

2 autels sacrés sont placés dans chaque zone de déploiement, à 5 cm du grand bord de table et à 25 cm du petit bord de table. Ils sont représentés par un socle de créature chacun. Ils sont considérés comme ayant 5 cm de haut (grande taille) et sont infranchissables.

Éléments mobiles :

Au début de la partie, chaque joueur choisit dans son armée un Porteur de parchemin et un Gardien du parchemin. Un combattant peut être choisi s'il n'est pas seul sur la carte, mais le Porteur et le Gardien ne peuvent être choisis sur la même carte.

Le Porteur ne peut pas excéder 10% de l'armée en PA (si aucun combattant ne fait pas moins de 10% de l'armée, prendre obligatoirement le combattant le moins cher en PA).

Le gardien ne peut pas être un personnage.

Les parchemins suivent les règles de prise (Prise « 1 »).

Le Porteur gagne la compétence « Instinct de Survie ». S'il possède déjà cette compétence, ajouter +1 à chaque jet d'instinct de survie.

Le Gardien gagne la compétence « Vulnérable » (Une Blessure légère devient une Blessure grave, une Blessure grave devient une Blessure critique et une Blessure critique devient un Tué net. Les résultats « - » et « Sonné » ne sont pas affectés) à chaque fois qu'il se trouve à plus 10 cm du Porteur.

Si le Porteur est tué ou fuit en dehors de la table, le Gardien garde cette compétence jusqu'à la fin de la partie.

Si votre parchemin est porté par un combattant ennemi, tous les combattants de votre armée gagnent la compétence « Fléau : Y » où Y est ce combattant unique.

Note : Si plusieurs combattants du même type que le combattant Y sont présents dans l'armée adverse, ils ne sont pas soumis au « Fléau : Y ».

Déploiement :

15 cm ou moins du grand bord de table.

Objectifs :

Le joueur doit sauvegarder son parchemin magique en le plaçant dans l'autel sacré opposé, tout en empêchant son adversaire d'en faire autant.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV si votre adversaire ne sauve pas son parchemin dans l'un de vos autels.

1 PV si le Gardien adverse est mort, a fui hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie. Personne ne remporte ce PV si les 2 Gardiens ont été éliminés.

1 PV pour le premier joueur qui a sauvé son parchemin dans un autel adverse. Personne ne remporte ce PV si les 2 joueurs sauvent leur parchemin le même tour.

Bonus (max 100).

50 PA si votre Porteur est toujours vivant (et pas en déroute) à la fin de la partie.

50 PA si le Porteur adverse est mort, a fui ou est en déroute à la fin de la partie.