

Les mythiques

Format : Dow ou Conf'Light (150 PA, 5 cartes max) - 4 à 8 joueurs

Déploiement : X=nb de joueurs.

Une zone centrale (20 cms de diamètre) comporte X-1 trésors. X zones de départ (fortin de diamètre 10 cms) sont placées à 20 cms de la zone centrale. Les joueurs se déploient à moins de 10 cms de leur fortin.

X créatures sont déployées au contact de la zone centrale en direction de chaque fortin.

Les joueurs placent chacun 2 décors à 5 cms minimum d'un autre décor et à 10 cms minimum de la zone centrale. Chaque joueur pioche une carte de mythique qu'il garde cachée.

Objectif : prendre un maximum de trésor.

Nombre de tours : 4

Règles :

- A son tour, à la place de jouer une carte, un joueur peut jouer sa carte de mythique. A ce moment il prend le contrôle de ce mythique et en gardera le contrôle jusqu'à la fin du tour. A la fin du tour, la carte est défaussée et le joueur ne pourra plus reprendre le contrôle du mythique jusqu'à la fin de la partie.

- A la fin de la phase d'activation, les mythiques sont activés, sauf ceux qui ont été activés par un joueur.

- Ils chargent en priorité le porteur de trésor le plus proche en considérant qu'ils ont conscience/porteurs de trésor.
- Sinon ils ont conscience sur les figurines qui les ont ciblées. Ils chargent la figurine la plus proche d'elle visible, à condition que cette figurine soit à distance de charge.
- Si le mythique n'a personne à charger, il se déplace de MOU cms dans une direction aléatoire.

- Attention : un mythique ne peut pas attaquer un autre mythique. Un mythique n'attaque jamais non plus une figurine déjà engagée dans un combat !

- Les trésors se récupèrent selon les règles classiques. Un combattant ne peut porter qu'un seul trésor.

Gains :

- 2 PO par trésor porté à la fin de la partie.

- 1 PO par mythique tué

WORG MYTHIQUE

15
6
7-13
6-11
4
6



« Il est ou le diabol du worg ??? »
- Phil.

Compétences : Enorme. Tueur né.
Insensible / 4. Assassin.
Rang : Mythique.

150

CHIMERE MYTHIQUE

15
6
7-13
6-11
-
6



« T'as pensé à la bière ? »
- Wally.

Compétences : Enorme. Tueur né.
Insensible / 4. Aimée des dieux.
Rang : Mythique.

150

ABERRATION MYTHIQUE

15
6
7-13
6-11
-
6



« Des mouches, des mouches, pleins de mouches !!! »
- Jones.

Compétences : Enorme. Tueur né.
Insensible / 4. Acharné.
Rang : Mythique.

150

DRAGON MYTHIQUE

15 / 20
6
7-13
6-11
4
6



« Ou c'est que je tire ??? »
- Juju.

Equipement : Souffle **FOR** 10 Portée 20-30-40. Compétences : Enorme. Tueur né.
Insensible / 4. Tir d'assaut.
Rang : Mythique.

150

ARCHONTE MYTHIQUE

15
6
7-13
6-11
4
6



« Y a pas de Jedi ??? »
- Arnaud.

Compétences : Enorme. Tueur né.
Insensible / 4. Féroce.
Rang : Mythique.

150

DASIATYS MYTHIQUE

15
6
7-13
6-11
-
6



« Qu'est-ce que je pourrais mettre dans mon jardin ? »
- Mael.

Compétences : Enorme. Tueur né.
Insensible / 4. Conscience.
Rang : Mythique.

150

GUERRIER MONTAGNE MYTHIQUE

15
6
7-13
6-11
4
6



« Je veux un vrai chevalier ! »
- Poker.

Equipement : Tapette à mouches.
Compétences : Enorme. Tueur né.
Insensible / 4. Fuite guerrière.
Rang : Mythique.

150

CONAN MYTHIQUE

15
6
7-13
6-11
-
6



Compétences : Enorme. Tueur né.
Insensible / 4. Charge bestiale.
Rang : Mythique.

150

NEFARIUS MYTHIQUE

15
6
7-13
6-11
4
6



« J'veux 3 points ! »
- Parlorage.

Compétences : Enorme. Tueur né.
Insensible / 4. Contre-Attaque.
Rang : Mythique.

150