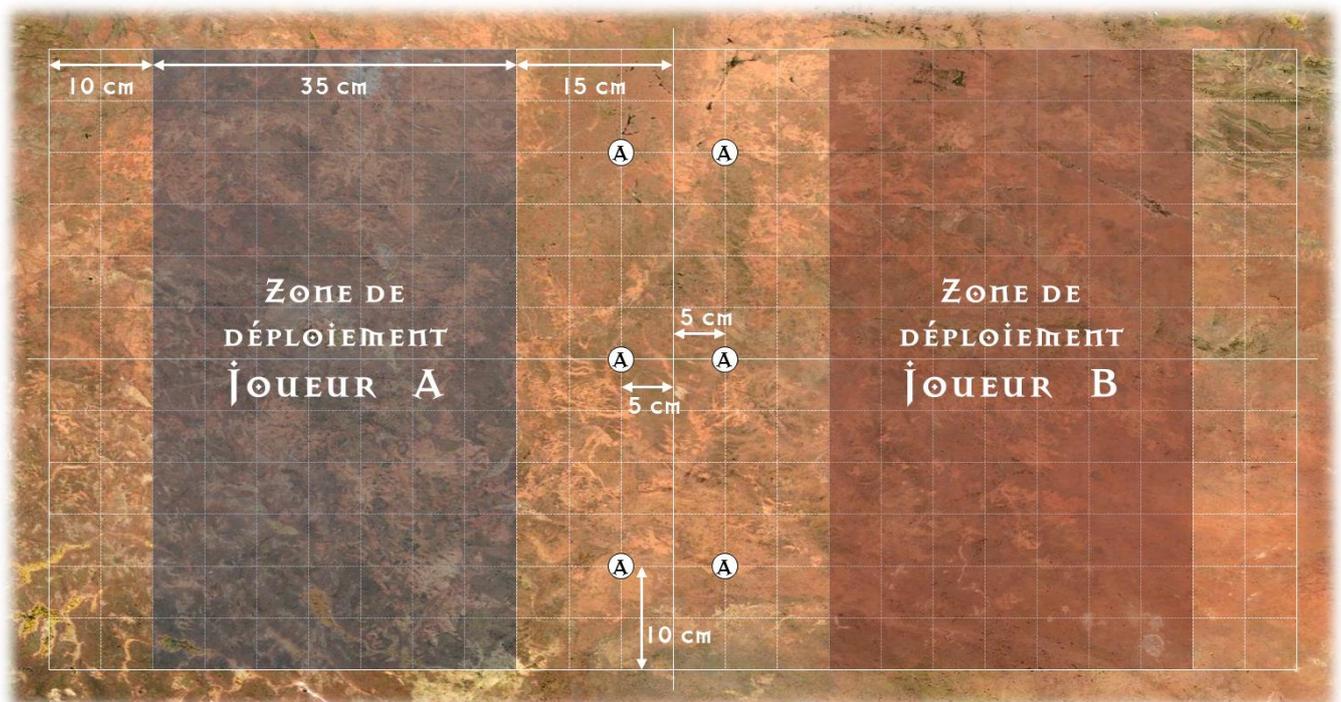


## A la recherche de la mandragore.

*La mandragore est un composant alchimique aux vertus multiples. Rarissimes & toujours difficile à trouver, les plants font l'objet de conflits féroces entre les magiciens d'Aarklash.*



QUADRILLAGE : 5 cm x 5 cm

Ⓐ : MARQUEUR ALCHIMIE

### I. Situation.

**Décors** : 8 à 12

#### Éléments mobiles :

Au centre du terrain, 6 marqueurs 'Alchimie' (3 gemmes & 3 mandragores) sont placés aléatoirement (face cachée) comme sur le plan.

### II. Règles spéciales.

Les marqueurs 'Alchimie' suivent les règles de prise (« Prise/2 »), mais un combattant ne peut porter qu'un unique marqueur du même type.

Tant qu'un combattant portant un marqueur 'Alchimie' n'est pas au contact d'un combattant ennemi, il n'est pas obligatoire de révéler s'il s'agit d'une mandragore ou d'une gemme.

Un combattant portant un marqueur 'Alchimie/Mandragore' révélé bénéficie de INI-1, ATT-1 & DEF-1.

Un combattant portant un marqueur 'Alchimie/Gemme' révélé bénéficie de COU+1 & DIS+1.

### III. Déploiement.

Ligne de bataille.

### IV. Objectif.

Le joueur doit récupérer plus de mandragore que son adversaire.

### V. Conditions de victoires (3 PV).

1PV pour chaque marqueur 'Alchimie/Mandragore' porté par un combattant ami à la fin de la partie.

### VI. Bonus (max = 100).

34PA pour chaque marqueur 'Alchimie/Gemme' porté par un combattant ami à la fin de la partie.