



# SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE

## MG1 : Combat dans les sables mouvants du Marais de Guéotroll



DECOMPTE  
DES  
ROUNDS



### JEU EXPERT : Combat dans les Sables Mouvants. Sets Requis : 1 Master Set (2 Joueurs)

*2 patrouilles ennemies se retrouvent face-à-face, séparées seulement par des sables mouvants. Détruisez le Héros ennemi qui commande l'escouade ennemie. Après la mort de leur Héros, les combattants ennemis battent en retraite, laissant le champ de bataille aux mains du Héros victorieux.*

**Objectif :** Prendre le contrôle du champ de bataille en détruisant le Héros ennemi.

**Mise en Place :** Placez les Glyphes de Dagmar, Kelda, Erland et Brandar, coté pouvoir visible, comme indiqué sur la carte.

**2 Joueurs :** Chaque joueur recrute 1 (et 1 seul) Héros unique, et constitue une armée à 170 points. Les points du Héros ne sont pas comptabilisés, mais chaque joueur ne peut recruter qu'un seul Héros unique dans son armée. Lors du recrutement des armées normales (non Héros), chaque joueur compte ses points et ne doit pas dépasser, au total, 170 points.

Un joueur commence sur la zone de départ bleu marine, l'autre sur la zone de départ marron.

**Règles Spéciales :** Une brume toxique s'est élevée depuis le sol et stagne juste au-dessus des têtes. Aucune figurine d'une taille de 9 ou plus ne peut être utilisée dans ce scénario. De même, les figurines ayant le pouvoir spécial "vol" ou "parachutage" ne peuvent pas être recrutées.

L'eau est toxique également. Si une figurine se trouve à la fin d'un round sur un hexagone d'eau, elle prend automatiquement 1 point de blessure.

Tous les hexagones de sable sont des hexagones de sable mouvant. Pour dégager une figurine d'un hexagone de sable mouvant, il faut un résultat de 11-20 sur un lancer du dé 20, dans le cas contraire elle reste engluée sur son hexagone jusqu'au round suivant. Lorsqu'une figurine se trouve, à la fin d'un round, sur un hexagone de sable, elle prend automatiquement 1 point de blessure. Les figurines à double hexagone sont trop lourdes pour traverser un hexagone de sable mouvant et doivent contourner tout hexagone de sable.

Le Glyphes de Brandar invoque le mauvais esprit qui réside dans le marais. Toute figurine se déplaçant sur le Glyphes de Brandar doit lancer un dé 20. Sur un résultat de 1-4 la figurine est immédiatement détruite. Sur un résultat de 5-20, toutes les figurines du joueur peuvent traverser les hexagones de sable mouvant comme s'il s'agissait d'hexagones de terrain gras normal.

**Victoire :** Obtenez la victoire en détruisant le Héros unique de votre adversaire. À la fin du 12ème round, toutes les figurines se trouvant sur des hexagones d'eau, meurent immédiatement.

Le joueur/L'équipe qui possède le plus de points sur le champ de bataille gagne (voir le calcul du score, à la p10 du "Master Game Guide" pour la version Anglaise ou à la p13 du "Livret de Règles" pour la V.F.).

©2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved.



Traduction libre : Cyberfab – 2005 – [www.cyberfab.fr.st](http://www.cyberfab.fr.st)