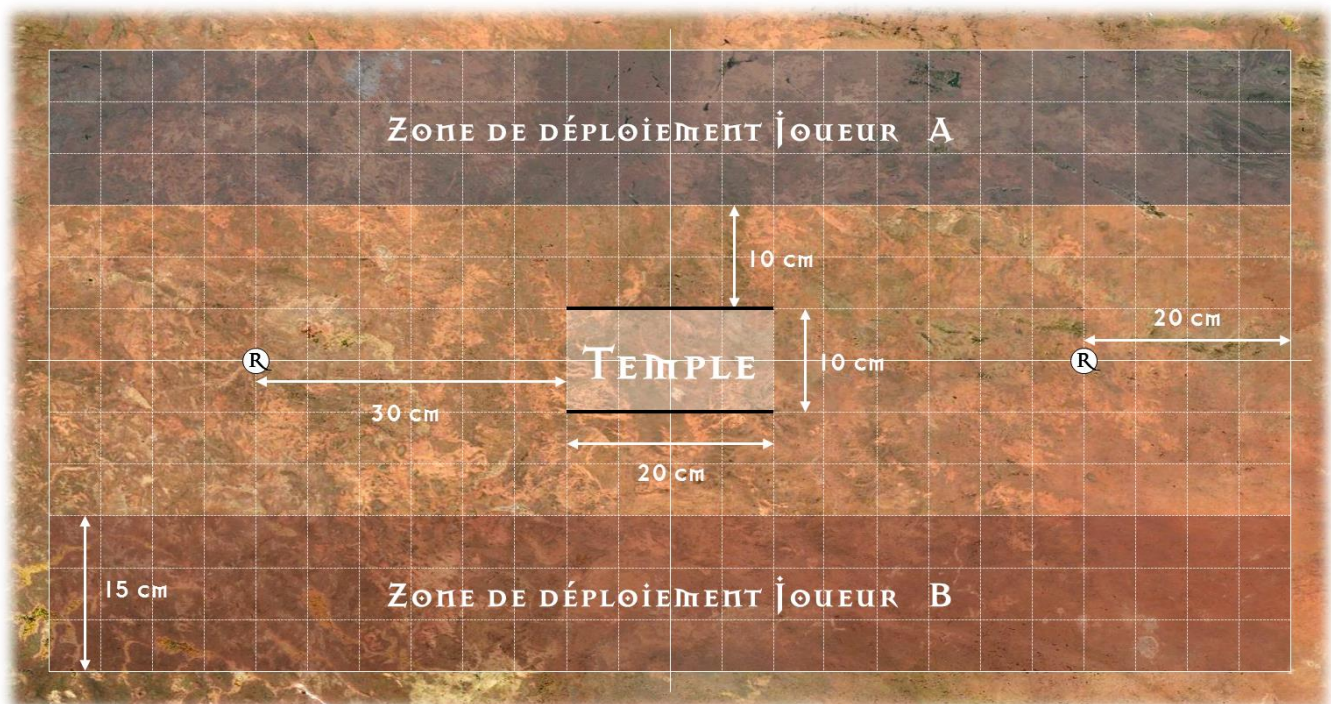


Le temple.

Le rôle des lieux de pouvoir est important dans le Rag'Narok. Leur contrôle, ainsi que celui des artefacts qui y sont présents, a souvent un rôle capital dans une bataille. Il n'est donc pas surprenant de voir de petits bataillons se battre régulièrement pour le contrôle de tels lieux.



QUADRILLAGE : 5 cm × 5 cm

Ⓡ : RELIQUES

— : MURS INFRANCHISSABLES

I. Situation.

Décors de scénario :

Un temple (10 x 20 cm) en ruine est placé sur au centre de la table. Les deux grands côtés de ce temple sont des murs infranchissables de très grande taille. On peut entrer dans le temple uniquement par les petits côtés ou par le toit (y compris depuis le palier 1).

Décors : 6

Éléments mobiles :

Deux marqueurs 'Relique' sont placés sur la ligne médiane à 20cm de chaque petit bord de table.

II. Règles spéciales.

Les marqueurs 'Relique' suivent les règles de prise (« Prise/1 »).

III. Déploiement.

15cm ou moins du grand bord de table.

IV. Objectif.

Le joueur doit prendre le contrôle du temple & de ses reliques.

V. Conditions de victoires (3 PV).

1PV pour le joueur qui contrôle le temple à la fin de la partie.

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

VI. Bonus (max = 100).

25PA pour chaque marqueur 'Relique' porté par un combattant ami dans le temple à la fin de la partie.

50PA pour le contrôle de la zone de déploiement ennemie.