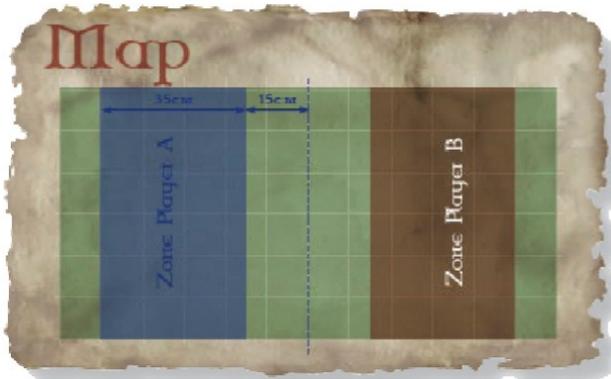


## A la recherche de la mandragore.

*La mandragore est un élément alchimique aux vertus multiples.*



### Déploiement

### Durée & Décors.

6 tours, 10 décors dont une bonne moitié de petits décors (arbres, haies, murets).

### Format.

2 joueurs, 400 PA.

### Situation et objectifs.

Il y a 6 jetons au centre de la table (placés par l'arbitre face cachée dans la zone neutre) représentant l'emplacement potentiel des mandragores.

Trois d'entre eux sont des gemmes de lumière et les trois autres des gemmes de ténèbre. Les gemmes de ténèbre représentent les mandragores et celle de lumière quelques pierres précieuses.

Il faut finir son activation sur une gemme pour pouvoir creuser et espérer trouver une mandragore. Une figurine en possession d'une vraie mandragore subit un malus de -1 en INI, ATT et DEF.

### Conditions de victoire.

À la fin de la partie, Chaque joueur marque 1 point de victoire (PV) par mandragore en sa possession.

### Prime.

« *Petits Bénéfices* » : 25 points de GA par avoir pierre précieuse en sa possession à la fin de la partie.

### Note.

Les gemmes récupérées peuvent rester cachées à l'adversaire jusqu'à ce qu'il engage le porteur au corps à corps. Il est possible de récupérer une gemme au sol lors d'un mouvement de poursuite mais pas d'en déterrer une.