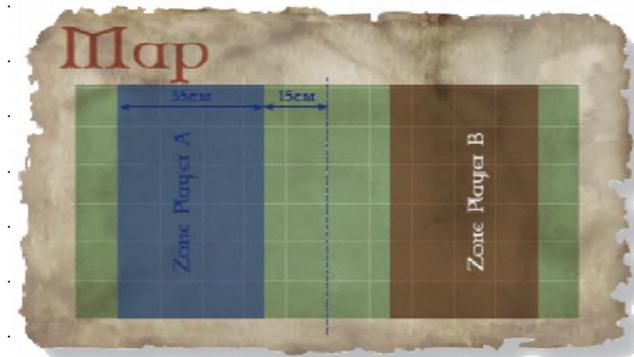


Comptage de touches.

Qu'est-ce qu'un guerrier sans honneur? A l'heure du Rag'Narok, garder leur honneur est primordial pour les vôtres Le véritable test d'honneur n'est pas de tuer un adversaire, cela est beaucoup trop facile Mais montrer vos compétences supérieures en le touchant puis en partant : c'est ça le véritable test d'honneur d'un guerrier



Situation.

Éléments mobiles : 2 jeux de 20 pions d'honneur sont nécessaires, une couleur pour chaque (que nous nommerons A & B pour la suite).

Règles spéciales : Une fois tous les combattants déployés, chaque joueur commence avec 20 pions d'honneurs d'une unique couleur. Après le déploiement, ils sont assignés à chaque combattant sur la table. Si il y a plus de marqueurs que de combattants, alors chaque combattant en reçoit un deuxième, en commençant par le combattant possédant la plus forte valeur en PA. Un combattant peut seulement avoir un second marqueur si tous les autres combattants en ont déjà un. Cela continue jusqu'à ce que tous les marqueurs soient attribués.

Tout est dans l'honneur : Dans une mêlée, un combattant peut choisir de porter une touche au lieu d'attaquer normalement. Pour se faire, il doit sacrifier deux dés d'attaques, et effectuer un seul test d'attaque (comme s'il réalisait un coup de maître). L'attaque doit toucher l'ennemi et ne pas être parée ; elle ne cause aucun jet de Blessures mais l'attaquant peut alors prendre un pion d'honneur au combattant ennemi (si ce dernier en possède au moins un) pour le donner à son combattant. Cela peut être un pion de n'importe quelle couleur.

Un combattant ne peut pas reprendre un pion qui lui a été pris dans la même mêlée mais il peut en récupérer un autre du même adversaire.

Les combattants invoqués ne peuvent prendre des pions d'honneur que s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.

C'est un beau jour pour mourir : Si un combattant est retiré de la table pour n'importe quelle autre raison qu'une fuite hors de la table (tué net, sacrifice, etc.), tous les pions d'honneurs qu'il avait sont retirés de la table, mais comptent pour les conditions de victoires. Si un combattant fuit hors de la table, tous les pions d'honneurs qu'il avait sont retirés de la table, mais ne comptent pas pour les conditions de victoires.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit infliger le plus de touches à son adversaire & l'empêcher d'en faire autant.

Conditions de victoire (3 PV).

- 1 PV pour le joueur qui possède le plus de pions d'honneur de couleur A à la fin de la partie
- 1 PV pour le joueur qui possède le plus de pions d'honneur de couleur B à la fin de la partie
- 1 PV pour le joueur qui possède le plus de pions d'honneur (couleur A & B) à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

- 50PA pour porter sa propre torche à la fin de la partie
- 50PA si la torche de votre adversaire est au sol à la fin de la partie.