

Exécution.

L'oracle était formel : ce jeune guerrier si insignifiant dont il avait donné la description serait un chef de guerre terrifiant qui mettrait en péril jusqu'à la survie des fils de Danu. Il devait mourir avant de rencontrer son destin ou le Rag'Narok serait le pire des enfers.



QUADRILLAGE : 5cm x 5cm

I. Situation.

Décors : 8

Éléments mobiles :

Un marqueur 'Victime' pour chaque joueur.

II. Règles spéciales.

Un combattant de chaque armée (hors Champion) dont la Valeur stratégique est comprise entre 10% et 15% du total de l'armée doit être clairement identifié dès son déploiement comme portant un marqueur 'Victime'.

Si aucun combattant n'a de Valeur stratégique dans cette fourchette, prendre celui dont la Valeur stratégique est la plus proche de cette fourchette.

S'il y en a plusieurs, c'est au joueur qui les contrôle de désigner le combattant qui portera le marqueur 'Victime'.

Un combattant qui porte un marqueur 'Victime' gagne la compétence « Juste ».

Un combattant qui porte un marqueur 'Victime' ne peut jamais le poser ; s'il meurt ou est retiré de la partie, le marqueur est retiré de la partie.

III. Déploiement.

Ligne de bataille.

IV. Objectif.

Le joueur doit éliminer la victime ennemie tout en gardant la sienne vivante.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1 PV si un combattant ami porte le marqueur 'Victime' à la fin de la partie. Personne ne remporte ce PV si 2 combattants portent un marqueur 'Victime' à la fin de la partie.
- 1 PV si aucun combattant ennemi ne porte le marqueur 'Victime' à la fin de la partie.
- 1 PV pour avoir éliminé le combattant ennemi portant le marqueur 'Victime' avec le combattant ami portant le marqueur 'Victime'.

VI. Bonus (max = 100).

- 10PA pour chaque jet de Tactique remporté en utilisant la Discipline du combattant portant le marqueur 'Victime'.
- 10PA pour chaque combattant ennemi tué par le combattant portant le marqueur 'Victime'.

