

Combat des chefs.

Lançant à ses compagnons une dernière plaisanterie graveleuse, Brognir quitta les rangs des nains des plaines pour se diriger vers la grande silhouette qui l'attendait au centre de la vaste prairie. Il s'efforçait d'afficher une sérénité qu'il était loin d'éprouver, à cause de l'arbalète de poing qui pendouillait bien en évidence à la ceinture du Syhar.

« Il n'osera pas. Ce serait une grave erreur de se montrer aussi lâche devant ses propres troupes. Ces clones savent un minimum ce que c'est que l'honneur... »

Plus il se rapprochait plus il lui semblait difficile de s'en convaincre.



QUADRILLAGE : 5 cm x 5 cm

A B : COMMANDEURS DES JOUEURS A ET B

I. Situation.

Décors : 6 à 8

II. Règles spéciales.

Un Commandeur est considéré comme ayant reculé s'il effectue l'une des actions suivantes :

- Un combattant ami (autre que le Commandeur) cible ou affecte le Commandeur ennemi avec un tir, un assaut, un sort, un miracle ou un quelconque effet de jeu tant que son propre Commandeur est en vie.
- Le Commandeur effectue un mouvement volontaire qui n'est pas un assaut ou qui ne le rapproche pas de la zone de déploiement adverse.
- Le Commandeur effectue un mouvement de fuite.
- Le Commandeur quitte volontairement le palier 0.

III. Déploiement.

Ligne de bataille.

Les 2 Commandeurs sont déployés, avant tout autre combattant, au centre de la table de jeu & en contact socle à socle (chacun dans sa moitié de terrain). Tout combattant activé sur la même carte que le Commandeur peut être déployé entre 5cm & 10cm de ce dernier (dans sa moitié de terrain).

Les autres combattants sont alors déployés selon les règles normales.

Finalement, effectuer l'éventuel test de peur requis.

IV. Objectif.

Le joueur doit éliminer le Commandeur ennemi, protéger son propre Commandeur & préserver son honneur face à l'ennemi.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1 PV le Commandeur ennemi est mort, a fui hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie.
- 1 PV si le Commandeur du joueur est vivant, sur la table & pas en déroute à la fin de la partie. Personne ne remporte ce PV si les 2 Commandeurs sont en vie (& pas en déroute) à la fin de la partie.
- 1 PV pour le joueur dont le Commandeur a reculé en dernier. Cependant, un camp qui table-rase le camp adverse sans « reculer » et sans perdre son Commandeur remporte ce PV. L'héroïsme est inutile si personne ne survit pour en témoigner...

VI. Bonus (max = 100).

- 50PA si votre Commandeur élimine personnellement le Commandeur ennemi ou le fait fuir personnellement hors de la table.
- 50PA si votre Commandeur est dans la zone de déploiement adverse à la fin de la partie.