

Combat des chefs (version alternative).

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 Se serait une grave erreur de se montrer aussi lâche devant ses propres troupes » Ces clones savent quand même ce que c'est que l'honneur Plus il se rapprochait plus il lui semblait difficile de s'en convaincre.

Situation.

Règles spéciales :

Le chef de chaque joueur est son champion dont la valeur totale en PA est la plus élevée.

Le chef ne peut pas être en cours de jeu la cible d'un sort ou d'un effet de jeu ami l'empêchant de se déplacer ou réduisant son MOU.

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

- Un combattant ami (autre que le chef) cible ou affecte directement ou indirectement le chef adverse avec un tir, un assaut, un sort, un miracle ou un quelconque effet de jeu alors que son propre chef est en vie.
- Alors que le chef adverse est en vie et que le chef est libre, ce dernier effectue pendant son activation un déplacement inférieur à MOU cm ou qui n'est pas dirigé vers le chef adverse (en contournant les obstacles par le plus court chemin).
- Alors que le chef adverse est en vie et que le chef est libre, ce dernier effectue hors activation un déplacement qui n'est pas dirigé vers le chef adverse (en contournant les obstacles par le plus court chemin).
- Le chef quitte volontairement le palier 0.
- Le chef effectue un mouvement de fuite.

Déploiement.

Chaque joueur se déploie à l'intérieur d'une bande de 15 cm le long d'un grand bord de table.

Les chefs doivent être déployés à au moins 30 cm des petits bords de table (y compris s'ils bénéficient d'un déploiement spécial). La compétence infiltration/X ne permet pas à un chef de terminer son mouvement d'infiltration à moins de 30cm d'un petit bord de table.

Objectif.

Éliminer le chef adverse et conserver le sien en vie sans reculer.

Conditions de victoire (3PV) .

1PV pour le chef qui n'a pas reculé. Ce point n'est pas marqué si aucun joueur n'a reculé.

1 PV pour avoir éliminé le chef adverse.

1PV pour avoir son chef en vie à la fin de la partie.

Bonus.

50PA pour le camp du premier chef à avoir assailli le chef adverse avec succès (y compris si le chef adverse a fui à cette occasion).

50PA pour avoir éliminé ou mis en déroute le chef adverse avec son propre chef (quel que soit l'effet de jeu).