

La chasse est ouverte.

En cette période de conflits, on ne dénombre plus les escarmouches engageant les divers peuples. Pourtant, il faut s'attendre à bien pire. Nous en sommes qu'au stade de l'observation, les races se testent, déterminent force et faiblesses des adversaires mais n'engagent pas encore le gros des troupes.



Situation :

Décors : 4.

Les 2 joueurs sont considérés comme des attaquants.

Déploiement :

Les deux joueurs se déploient en ligne de bataille.

Objectif :

Les deux joueurs doivent éliminer un maximum d'adversaires tout en préservant leurs combattants.

Rappel : un combattant en déroute ou amené à fuir hors de la table est considéré comme tué net.

Conditions de victoire :

A la fin de la partie, chaque joueur additionne la valeur en PA des pertes qu'il a occasionnées à son adversaire. Chaque joueur soustrait ensuite de ce total le total en PA de ses propres pertes.

Selon le résultat, vous obtenez :

- 0 et moins : 0 PV
- +1 à +100 PA : 1 PV
- +101 à 201 PA : 2 PV
- > 200 PA : 3 PV.

Exemple : Le joueur A a éliminé une valeur de 340 PA de l'armée de l'adversaire.
Le joueur B a lui éliminé 78 PA.