

ENTRAINEMENT INTENSIF

PAR SLITHEGOR ET BURZ-GRO-CASH

3A

Soucieux de sa protection, le Roi Doré d'Abrakhân a décidé d'entraîner lui-même ses gardes. Il fait alors appel à des mercenaires de Khand qui simulent une attaque afin de tester les gardes.

Forces en présence :

- Joueur 1 (Abrakhân):
 - Général : Roi Doré + 12 gardes d'Abrakhân
 - Troupe 1 : Chef Haradrim avec arc + 10 guerriers haradrim avec arc
 - Troupe 2 : Chef Haradrim avec lance + 11 guerriers haradrim dont 10 avec lance et 1 avec bannière
- Joueur 2 (Mercenaires):
 - Général : Chef mercenaire de Khand avec arc et cheval + 6 cavaliers mercenaires de Khand
 - Troupe 1 : Chef mercenaire de Khand avec cheval + 4 cavaliers mercenaires de Khand
 - Troupe 2 : Chef mercenaire de Khand avec cheval + 4 cavaliers mercenaires de Khand

Décors et positions de départ :

Une table de 90x90 cm représentant des rues d'Abrakhân. Au centre de la table, une place sur laquelle se déploient le Roi Doré et ses gardes (Général d'Abrakhân). Les Cavaliers se déploient à plus de 30 cm de toute unité d'Abrakhân. Les guerriers haradrim (Troupes 1 & 2 d'Abrakhân), se déploient le long du palais (bord nord) à la fin du tour 8.

Objectifs :

- J1 : Le Roi Doré doit atteindre le palais (bord nord)
- J2 : Le Roi Doré doit mourir !

Règles spéciales :

Les Mercenaires ont l'initiative

Nouveaux profils :

Aucun