

Équilibre des pouvoirs

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 260 à 280 points.

Alors que la plupart des conflits qui se déroulent à Gar Loren trouvent une solution bureaucratique ou diplomatique, il existe des familles nobles qui sont prêtes à utiliser tous les moyens possibles pour consolider leur position, n'ayant que peu de remords lorsqu'elles doivent utiliser le mensonge, le poison ou la force brute.

Il n'est pas rare que des nobles meurent sous les coups d'assaillants recrutés par leurs adversaires, même dans la relative sécurité de la cité. C'est dans ces moments là que les gardes nobles doivent prouver leur valeur.

Forces

Empire

1 x Étandard Impérial
2 x Capitaine de la Garde
7 x Garde Noble

Empire

1 x Capitaine de Milice Monté
5 x Milicien
4 x Frondeur
1 x Reyad Monté
3 x Cavalerie Légère

Mise en place

La bataille se déroule dans les rues de Gar Loren, donc la table devrait disposer de quelques bâtiments et obstacles comme des empilements de caisses ou des fontaines ornementées.

Le joueur Noble déploie ses figurines en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) à proximité du centre de la table. Le joueur de l'Empire déploie ensuite ses figurines en un ou plusieurs groupes (déployer une figurine puis autant de figurines que vous le désirez à portée de Rayon de Commandement) à au moins 12 pouces (30 cm) de toute figurine de la faction Noble.

Objectifs

Le joueur de l'Empire gagne si le Noble est tué.

Le joueur Noble gagne si la force de l'Empire fuit.

Le joueur Empire fuit s'il perd plus de la moitié de ses Éléites. La force Noble ne peut pas fuir.

Règles spéciales

Le Noble est pris par surprise et ne peut pas utiliser de Marqueurs d'Initiative pour activer des figurines avant la fin de la première Phase de Combat.

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Balance Of Power