

**BRAVOURE ET DESHONNEUR**

- **OBJECTIFS :**

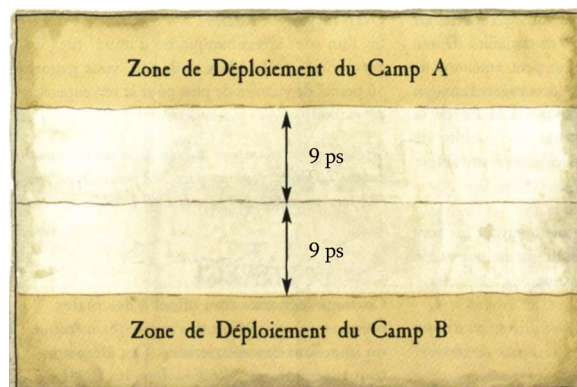
Faire dérouter l'armée adverse pour remporter la partie. Pour cela faites tomber le niveau de bravoure adverse à 3 ou moins.

- **DEPLOIEMENT :**

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de table.

Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités, comme décrit page 142 du livre de règles. Les unités peuvent être placées n'importe où dans leur zone de déploiement, à plus de 9ps de la ligne médiane de la table.

Présence de 3 marqueurs représentant les reliques placés par l'organisateur.



- **PREMIER TOUR :**

Une fois le déploiement terminé, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer en premier ajoute +1 au résultat de son dé.

- **DUREE :**

La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée (2h30min).

- **BRAVOURE :**

Le niveau de bravoure est égal au nombre de bannière présentes dans l'armée (y compris la Grande Bannière), plus 2 pour le Général. Les unités en fuite et celles temporairement hors de la table restent prises en compte.

- **LES RELIQUES :**

Trois reliques sont disposées sur la table. La première se trouve dans votre zone de déploiement, la seconde au centre de la table de jeu puis la dernière dans la zone de déploiement de l'adversaire.

Une relique est immobile, vous n'oseriez pas offenser Gork ou Mork en la déplaçant !

***Contrôler une relique :***

Pour contrôler une relique il faut qu'au moins une figurine d'une unité soit présente dans un rayon de 3ps autour de la relique. Si les deux armées remplissent simultanément cette condition, le camp qui possède le plus de points de bravoure dans un rayon de 3 pas autour de la relique contrôle cette dernière.

**Déshonneur :**

Le contrôle de la **relique présente au centre de la table** par votre camp est représentatif de votre supériorité sur votre ennemi. Tant que vous contrôlez la relique centrale le niveau de bravoure du camp adverse est réduit de 1.

Le contrôle de la **relique présente dans la zone de déploiement adverse** est un véritable affront à votre ennemi. Pour représenter cette humiliation le niveau de bravoure du camp adverse est réduit de 2.

Le handicap subit pour déterminer le niveau de bravoure adverse dure tant que vous contrôlez la(les) relique(s), il n'est pas définitif. Une armée peut contester plusieurs reliques en même temps, dans ce cas le malus infligé au niveau de bravoure de l'adversaire pourra aller jusqu'à -3.

Le contrôle de la relique présente dans votre zone de déploiement ne vous apporte aucun bonus.

- **CONDITIONS DE VICTOIRE :**

Lorsque le seuil de déroute d'un des deux joueurs est atteint la partie prend virtuellement fin. Cependant celle-ci n'est pas finie pour autant. Le joueur ayant dérouté peut tenter d'arracher le match nul s'il arrive aussi à mettre en déroute son adversaire. Sinon, le décompte des points de tournoi se fait selon le tableau suivant :

Tour de déroute de l'adversaire	Points De Tournoi	
	Vainqueur	Vaincu
Déroute au tour 2 ou avant	10	0
Déroute au tour 3	9	1
Déroute au tour 4	8	2
Déroute au tour 5	7	3
Déroute au tour 6	6	4
Seuil de déroute non atteint	5	5

- **RESULTATS :**

Chaque joueur peut marquer entre 0 et 10 points lors de ce scénario.

