

*Scénarios pour
Anyaral*

Table des matières

Table des matières	2
Scénarios	4
Les Alphas	5
L'Association Impériale d'Horticulture	6
Attrapez-moi ce belan !	8
Avant l'aube	10
La bataille de Roda	12
Bataille pour l'arbre nid	13
La chasse	15
Chasse au gros !	16
Chasseurs d'œufs	18
Coincé	20
Dans la fournaise !	21
Défendre le bateau	22
Défendre le campement	24
Le Dompaku !	26
Écraser la couvée	27
Embuscade	29
Enseigner une leçon	31
Équilibre	33
Équilibre des pouvoirs	35
Éradication	36
Un ingénieur en balade	37
KalGush	38
Mais où les a-t-il fourrés ?	40
La Mère Couveuse Skerrat	42
Mort d'un Conjureur d'Essaims Trebarnii	45
La mort venue des arbres	47
Mourir en Héros	49
Nettoyage	51
Les nuisibles	53
Panne d'essence	55
Pilleurs d'œufs	56
Protégez le troupeau !	58
Résistance	60
Retour à la maison	61
Si près du foyer (Delgon)	62

Si près du foyer (Empire)	63
Sous la canopée hurlante	64
Des voyageurs importuns	66

Scénarios

Les Alphas

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 250 points.

Les jeunes Jentas Devanu sont dans une position inconfortable dans leur meute. Ce sont des chasseurs reconnus, mais il arrive toujours un moment où ils deviennent une menace pour le Kopa et doivent donc quitter la meute pour en trouver une nouvelle, ou tenter l'aventure de l'existence hors des meutes.

Parfois, le Kopa doit faire un exemple de ces jeunes et les forcer à quitter le groupe.

Forces

Devanu

1 x Paria Alpha

2 x Jenta Chasseur

3 x Grishak

Devanu

1 x Kopa Devanu

3 x Grishak

Mise en place

La bataille prend place sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm), avec une quantité raisonnable de terrain difficile ou bloquant. Le joueur de la faction des Paria Alpha déploie son Paria Alpha à 12 pouces (30 cm) du centre de la table et toutes ses autres figurines en un seul groupe autour de lui (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement). Le joueur Devanu déploie son Kopa Devanu à 12 pouces (30 cm) du centre, à l'opposé du Paria Alpha et toutes ses autres figurines en un seul groupe autour de lui.

Objectifs

Cette bataille est un combat à mort, chaque camp essayant d'éliminer le chef adverse (le Paria Alpha ou le Kopa Devanu). Aucun camp ne peut fuir tant que son chef est en jeu.

Variantes

Les Devanu s'affrontent souvent pour décider de qui a l'autorité sur une meute ou de la prééminence d'une meute sur une autre, et il existe donc de nombreuses façons d'ajuster ce scénario basique. Une variante intéressante de ce scénario est d'augmenter la taille de la partie et d'ajouter à la faction des Bannis un Kelahn et un Jenta Dresseur de Bêtes.

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Alphas

L'Association Impériale d'Horticulture

Un scénario officiel simple pour 2 joueurs ou plus, 300 points.

Les ingénieurs locaux ont passé les derniers mois à bichonner leurs plantes pour la Compétition Impériale Annuelle d'Horticulture. Quelques jours avant l'évènement, la région a été envahie de nuées de Pagefourus qui ont pour but de dévorer ces plantes magnifiques.

Les ingénieurs ont donc engagé des bandes de mercenaires (certains moins scrupuleux que d'autres) pour défendre leurs jardins et c'est là que vous intervenez.

Il vous appartient d'éliminer les parasites, de préférence en les envoyant dans les jardins de vos adversaires.

Figurines supplémentaires

Empire

4 x Pagefourus

Mise en place

Ce scénario est destiné à deux joueurs ou plus. Chacun sélectionne une force de 300 points, incluant dans l'idéal un Ingénieur, ainsi qu'un petit jardin (sur un socle de 60mm de large si possible). Chaque joueur aura en outre besoin de quatre Bestioles.

Les jardins sont déployés symétriquement à 24 pouces (60 cm) les uns des autres. Les Pagefourus sauvages sont déployés entre les jardins, à tour de rôle par les joueurs, à au moins 10 pouces (25 cm) de tout socle de jardin.

Les joueurs déploient ensuite leurs forces à 4 pouces (10 cm) ou moins de leurs jardins.

Objectifs

L'objectif du scénario est d'avoir le moins de Bestioles en train de manger les plantes dans votre jardin à la fin de la partie.

La partie dure jusqu'à ce que la moitié des Bestioles aient atteint n'importe quel jardin. A ce moment, jouez un tour additionnel complet.

Règles spéciales

Marqueurs d'Activation: Chaque joueur utilisera quatre Marqueurs d'Initiative à la place des six habituels.

Les Bestioles ne se déplacent que si elles sont attaquées ou si elles perçoivent l'odeur de vos délicieuses plantations.

On peut les cibler au corps à corps ou lors d'attaques à distance. Une Bestiole lance toujours une pierre en défense au corps à corps (deux contre les attaques à distance). Si un coup est infligé, les Bestioles ne sont pas blessées mais déplacées d'1D6 pouces à l'opposé de l'attaque. Elles peuvent traverser les figurines qui se trouvent sur l'itinéraire.

A la fin de chaque Phase de Combat, toute Bestiole qui se trouve à moins de 8 pouces (20 cm) d'un jardin se déplace d'1D6 pouces vers ce socle. Ce mouvement peut librement traverser les autres figurines.

Une Bestiole qui entre en contact avec un jardin se faufile dans les broussailles et ne peut plus être prise pour cible.

Il est, évidemment, possible d'attaquer les mercenaires adverses - le jardinage est une affaire très sérieuse.

Figurines spéciales

Pagefourus: Empire - Base; Animal; Mouvement: 8", Combat: 1, Soutien: 1, Sauvegarde: -, RC: 3", Taille: minuscule (15mm); Compétences: Bestiole (1) [L], Évasif [C], Passif [T]

Compétences

Bestiole (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Bestiole[L].

Passif [T]: Cette figurine ne peut pas attaquer en tant qu'Action de Combat.

Évasif [C]: Chaque Oran réussi lancé par cette figurine annule deux Erac adverses.

Source: Twilight Day 2018

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: The Imperial Horticultural Society

Attrapez-moi ce belan !

Un scénario officiel pour 2 joueurs ou plus, 190 à 255 points.

Les assaillants Delgon sont tombés sur les voyageurs alors qu'ils se reposaient après une longue nuit de chevauchée. Les choses ne se passèrent pas comme prévu et à l'instant où le moteur du Kalmalog eût des ratées, il alerta les Fubarnii endormis de la présence d'intrus.

Un des marchands parvint à libérer un belan et sa précieuse cargaison avant d'être fauché par les Delgons et la bête s'en alla cahin caha, abandonnant la fureur des combats.

Après avoir sécurisé le campement, les Delgons avaient bien envie de retrouver le belan, mais les hurlements effrayés de la bête avaient attiré l'attention de chevaliers locaux et d'une meute de parias Devanu.

Forces

Empire	Devanu	Delgon
1 x Capitaine de Cavalerie	1 x Sempa Devanu	1 x NuraSen
2 x Chevalier	1 x Jenta Chasseur	3 x KalDreman
1 x Capitaine de Milice	1 x Jenta Grishak	1 x NuraLehn
5 x Milicien		5 x KalGarkii
		2 x KalDru
		1 x KalMalog

Figurines supplémentaires

Animal Sauvage

1 x Belan

Mise en place

La bataille a lieu sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec quelques obstacles ou des zones de décors dispersées. Au centre de la table se trouve le Belan échappé et isolé.

Piocher les Marqueurs d'Initiative de la manière habituelle. Quand le Marqueur d'un joueur est pioché, il peut placer une partie ou toute sa force en un seul groupe (déployer une figurine puis autant de figurines que vous le désirez à portée de Rayon de Commandement) n'importe où sur la table à plus de 12 pouces (30 cm) de toute figurine adverse. Continuez à piocher des Marqueurs et à déployer des figurines. Une fois qu'un joueur a déployé toutes ses figurines, il utilise les Marqueurs d'Initiative suivants pour activer normalement ses figurines.

Objectifs

Les joueurs essaient de capturer le Belan et le joueur qui parvient à le retirer de la partie est le gagnant. Un joueur prendra en fuite s'il perd plus de la moitié de ses Élités.

Règles spéciales

Le Belan s'active à la fin de chacune des Phases de Combat. Le joueur qui a l'Initiative active le Belan, celui-ci se Déplace Prudemment systématiquement. S'il n'est pas Engagé, il ne peut pas engager un combat. S'il est Engagé, il doit essayer de quitter le combat si possible. Il ne peut pas sortir de la table.

Si le Belan est attaqué, le prochain joueur (dans l'ordre d'Initiative) le contrôle pour la durée du combat. Toute autre figurine adjacente peut choisir de soutenir le Belan en combat de la manière habituelle. S'il dispose d'assez de points de Vigueur, le Belan utilise toujours sa compétence Très Résistant[S].

Variantes

Ce scénario peut être joué avec de nombreuses bêtes différentes comme cibles de cette chasse, peut être en utilisant une meute d'Enuk ou un Kelahn sauvage.

Les créatures s'activent et se Déplacent Prudemment après chaque Phase de Combat, comme décrit dans la règle du Belan.

S'il y a plus d'une bête, les joueurs les activent à tour de rôle en commençant par le joueur qui a l'Initiative.

Figurines spéciales

Belan: Empire - Base; Animal; Mouvement: 6", Combat: 5, Soutien: 0, Sauvegarde: 3+, RC: 6", Vigueur: 3, Taille: énorme (60mm); Compétences: Instinctif (1, 3) [T], Inarrêtable [T], Non Entraîné [T], Très Résistant* [S]

Enuk: Empire - Base; Animal; Mouvement: 10", Combat: 2, Soutien: 0, Sauvegarde: 5+, RC: 6", Taille: moyen (40mm); Compétences: Instinctif (0, 1) [T]

Kelahn: Devanu - Bannis; Animal; Mouvement: 8", Combat: 6, Soutien: 0, Sauvegarde: 3+, RC: 6", Vigueur: 2, Taille: grand (50mm); Compétences: Agressif (3) [T], Instinctif (4, 2) [T], Bond (3) [C], Puissant [C], Non Entraîné [T], Très Résistant* [S], Animal Sauvage [T]

Compétences

Agressif (x) [T]: Cette figurine bénéficie toujours d'une Action de Combat s'il y a des figurines Ennemies à moins de X".

Animal Sauvage [T]: Cette figurine traite toutes les figurines comme des Ennemis et utilisera toujours son Action de Combat pour débiter un combat avec la figurine la plus proche.

Bond (x) [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour vous déplacer jusqu'à X" et combattre une figurine Ennemie adjacente.

Inarrêtable [T]: Cette figurine se déplace à pleine vitesse même si elle est forcée de se Déplacer Prudemment, et peut se déplacer à travers des figurines Ennemies Petites.

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Source: Chronicles of Anyaral (inspiré par David "Hithero" Smith)

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Catch The Belan!

Avant l'aube

Un scénario expérimental pour 2 joueurs, 285 à 290 points.

Silence vous tous, murmura le capitaine Umin à ses troupes, dissimulées à proximité. L'un d'eux avait ouvert une petite bouteille d'eau et le bruit pouvait être entendu dans le silence nocturne, aussi bruyant qu'un coup de tonnerre aux oreilles d'Umin. Il tourna de nouveau la tête vers le campement.

On ne voyait pas grand-chose mais on n'avait pas l'impression que l'alarme avait été déclenchée.

Ca ne faisait que quelques jours que les Dhogus avaient attaqué le village et capturé tous les kopas, sempas et jentas en bonne santé.

Ils étaient partis s'en prendre aux Devanus qui étaient devenus plus téméraires avec les jours qui passaient. Si proches de la frontière, il y avait toujours des tensions avec les Delgons, bien que la plupart du temps, les chevaliers pouvaient s'en occuper.

C'était toutefois la première fois que les Dhogus descendaient si loin de leurs montagnes.

Umin soupira et regarda autour de lui ses compagnons Fubarnii, une sombre détermination se lisait sur leurs visages car plusieurs d'entre eux avaient perdu des proches lors de raids Delgons et tout le monde savait que les Dhogus travaillaient pour eux.

Le terrain rocailleux limitait le suivi des pistes et il avait fallu des jours à Len, le chasseur qui les accompagnait pour trouver des traces valables.

L'objectif des Dhogus était clair. Les montagnes sont riches en minerais et les prisonniers rapportent beaucoup à ceux qui vendent des esclaves pour les mines aux Delgons.

Ils les avaient encerclés et pris par surprise, mais les Dhogus sont féroces et étaient plus nombreux. Seuls l'élément de surprise et les ténèbres de la nuit sont à notre avantage, se disait Umin. Il était temps de risquer le tout pour le tout. Il prit une profonde respiration et donna le signal de l'attaque.

Forces

Empire

1 x Commandant de Cavalerie

1 x Capitaine de Milice

5 x Milicien

1 x Chasseur

2 x Graku

Dhogu

1 x Capitaine Dhogu

6 x Lancier Dhogu

6 x Archer Dhogu

1 x Trappeur Dhogu

4 x Skerrat de Sétir

Figurines supplémentaires

Prisonniers

3 x Civil

Mise en place

La bataille prend place sur une surface de jeu de taille moyenne (4 x 4 pieds - 120 x 120 cm), le camp Dhogu est positionné au milieu. Placez les éléments à votre guise : tentes, roches, peut être un point de détention pour les prisonniers.

Dhogu et prisonniers: le joueur Dhogu déploie ses troupes à moins de 12 pouces (30 cm) du centre de la table, les prisonniers sont placés à moins de 6 pouces (15 cm) du centre.

Empire: le joueur Impérial déploie ses figurines hors de la zone de déploiement Dhogu.

Objectifs

Empire: L'Empire gagne si tous les prisonniers parviennent à quitter la table avant la fin du tour 4.

Le joueur impérial ne peut pas fuir.

Dhogu: Le joueur Dhogu gagne si l'Empire ne parvient pas à faire quitter la table à tous les prisonniers avant la fin du tour 4. Si à un moment de la partie, il ne reste plus assez de figurines de l'Empire pour escorter les prisonniers restants, le joueur Dhogu gagne automatiquement. Les Dhogus ne peuvent pas fuir.

Règles spéciales

À la faveur de l'obscurité: En raison des rocailles et de la pénombre, le champ de bataille complet est considéré comme du terrain difficile. Les Lignes de Mire sont limitées à 4 pouces (10 cm).

Prisonniers de guerre: Les quelques prisonniers restants sont épuisés après leur longue marche et ne peuvent pas se déplacer seuls. Il est nécessaire qu'une figurine de l'Empire escorte un civil en commençant son mouvement en contact socle à socle avec ce dernier, puis le prisonnier se déplace avec la figurine de l'Empire. Une figurine de l'Empire peut seulement escorter un prisonnier à la fois. Si à un moment donné, pour une raison quelconque, le civil et la figurine impériale ne sont plus en contact, le mouvement du prisonnier est interrompu et la figurine reste sur place jusqu'à ce qu'une figurine de l'Empire revienne à son contact.

Les civils ne peuvent pas être blessés.

Quand une figurine de l'Empire escorte un prisonnier hors de la table, la figurine impériale est retirée de la table elle aussi.

Surprise !: Les Dhogus ne s'attendaient pas à ce raid nocturne et sont pris au dépourvu. Jusqu'au tirage du premier Marqueur de Combat du premier tour, le joueur Dhogu ne peut pas activer de figurine quand un Marqueur d'Initiative de sa couleur est tiré.

Lever du soleil: Le soleil se lève à la fin du tour 4. A ce moment, les Dhogus peuvent mieux s'organiser et le joueur de l'Empire doit fuir.

Source: <http://forum.worldoftwilight.com/index.php?topic=1830.0>

Auteur: Wouter "Kryptovidicus" Wolput

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Before Dawn

La bataille de Roda

Un scénario officiel complexe pour 4 joueurs ou plus, 1150 à 1215 points.

C'est le grand affrontement entre l'Empire et les Delgon pour le contrôle de la ville de Roda !

Forces

Delgon & Delgon

Choisissez trois forces Delgon de 300 points, ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

Delgon

1 x Dehran

4 x KalDehran

Delgon

1 x Bombarde Belderak

3 x KalGush

Mise en place

Bombardes Belderak additionnelles: En plus de celle qui est fournie au départ, les joueurs Delgon peuvent ajouter à leurs forces toute Bombarde Belderak qu'ils ont réussi à mettre en position au cours de l'affrontement précédent.

Généraux: Chaque camp peut choisir quatre généraux.

Les forces sont déployées sur les bords de table opposés.

Objectifs

Le premier camp à tuer trois des généraux ennemis fuit.

Dehran: Si Dehran est tué, les Delgon devraient se sentir coupables, mais ils peuvent toujours gagner le scénario.

Règles spéciales

Quand un Marqueur d'Initiative leur appartenant est pioché, chaque camp peut sélectionner jusqu'à trois figurines à activer directement. Une figurine peut utiliser la capacité Solo[T], mais seulement si tous les modèles activés ont cette compétence.

Bombardes Belderak: Les Bombardes Belderak ne peuvent pas être déplacés. Ils peuvent tirer si au moins deux Delgon non engagés sont en contact avec la machine.

Source: Twilight Day 2016

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Battle For Roda!

Bataille pour l'arbre nid

Un scénario officiel complexe pour 9 joueurs ou plus, 900 à 1020 points.

Les forces Delgon pensent qu'ils doivent détruire l'ancien arbre qui semble être la source des nuées de créatures qui les envahissent.

Ohkir Sar'ain, un Shaman Casanii a communiqué avec les esprits de la forêt et a convaincu l'Empire qu'il ne fallait pas que cela arrive.

Forces

Delgon & Dhogu

Choisissez trois forces de 300 points, ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

Delgon

3 x Bombarde Belderak

3 x Yirnak

Mise en place

Les forces Delgon / Dhogu sont séparées en trois détachements, chacun accompagné d'un Bombarde Belderak. Ils sont déployés autour de la table, dans les zones indiquées.

Les forces Empire / Casanii sont séparées en trois détachements, déployés comme indiqué.

Les Kedashi sont déployés autour de l'arbre.

Une figurine Élite de chaque détachement Empire et Delgon peut recevoir une promotion et la compétence Commandant[L] (4).

Objectifs

Les Delgons gagnent s'ils parviennent à détruire l'arbre.

Fuite: Les forces des Delgons et de l'Empire fuient si plus de la moitié de leurs Commandants sont tués. Les Kedashi ne fuient pas.

Figurines Critiques: Si des figurines avec la Compétence Critique[T] sont tuées, les Delgons devraient se sentir honteux, mais ils peuvent toujours gagner le scénario.

Règles spéciales

Quand un Marqueur d'Initiative leur appartenant est pioché, chaque camp peut sélectionner jusqu'à trois figurines à activer directement. Une figurine peut utiliser la capacité Solo[T], mais seulement si tous les modèles activés ont cette Compétence.

Les Bombardes Belderak: Les Bombarde Belderak peuvent tirer à la fin de tour s'ils ne se sont pas déplacé et qu'au moins deux Delgon non engagés sont en contact de la machine.

L'Arbre: L'Arbre peut être endommagé par les Bombardes Belderak et les KalGush ou par les figurines équipées de haches. Quand on lui tire dessus, toute partie du socle de l'arbre compte comme une touche et il ne lance pas de Pierres de Combat en défense. Il dispose d'un jet de Sauvegarde de 3+ au combat, sauf contre les attaques des Bombardes Belderak et des KalGush. Si 10 dégâts sont infligés à l'Arbre, il est détruit.

Compétences

Commandant (x) [L]: Activez jusqu'à X Élites, Troupes ou Civils Amicaux ou Alliés.

Source: *Twilight Day 2017*

Auteur: *Mike Thorp*

Traduction: *Tita Mjof*

Titre original: Battle For The Nest Tree!

La chasse

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 425 points.

Roban se tenait sur la crête, regardant vers l'arbre nouveau, plus bas dans la vallée. Quelques Devanu flânaient dans les branches basses, pendant que plusieurs Grishak grattaient dans la neige. Ses éclaireurs avaient bien travaillé et bientôt la neige serait à nouveau tachée du sang Devanu.

Forces

Delgon

1 x Roban
1 x Vétéran KalMalog
2 x KalMalog

Devanu

1 x Kopa Devanu
1 x Sempa Devanu
1 x Jenta Dresseur de Bêtes
3 x Grishak

Mise en place

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm).

Placez l'arbre-nid des Devanu à environ 12 pouces (30 cm) d'un bord de table.

Le joueur Devanu déploie ses figurines à 6 pouces (15 cm) ou moins de l'arbre.

Le joueur Delgon déploie toutes 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 plus de 18 pouces (45 cm) de toute figurine Devanu.

Objectifs

Le joueur Delgon gagne si le Sempa Devanu et la Matriarche sont tués.

Le joueur Devanu gagne si Roban est tué.

Règles spéciales

Aucun des joueurs ne peut fuir.

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: The Hunt

Chasse au gros !

Un scénario officiel pour 4 joueurs ou plus, 150 à 200 points.

Les Devanu se faufilent discrètement vers leur proie, sans avoir remarqué qu'ils n'étaient pas les seuls chasseurs de ces plaines.

Forces

Casanii

Sélectionnez une des forces suivantes :

Option 1:

1 x Chef de Guerre Casanii

4 x Guerrier Casanii

Option 2:

1 x Seh'Ban Steyar

Option 3:

1 x Chevaucheur d'Hadera

3 x Chevaucheur d'Erillai

Devanu

Sélectionnez une des forces suivantes :

Option 1:

2 x Jenta Dresseur de Bêtes

4 x Grishak

Option 2:

1 x Sempa Devanu

3 x Grishak

Option 3:

1 x Jenta Chasseur

1 x Jenta Dresseur de Bêtes

1 x Jenta Lancier

2 x Grishak

Figurines supplémentaires

Animal Sauvage

1 x Dompaku

6 x Erillai

Mise en place

La bataille a lieu sur une grande surface de jeu (4 x 6 pieds - 120 x 180 cm). Le Dompaku est déployé près d'un bord de table, les Erillai sont déployés autour de lui, à environ 3 pouces (8 cm) les uns des autres.

Aucune autre figurine n'est déployée en début de partie. Quand le Marqueur d'Initiative d'un joueur est pioché, il peut déployer un groupe de figurines (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) à plus de 12 pouces (30 cm) de tout Animaux ou figurine Ennemie. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines, il peut utiliser les Marqueurs d'Initiative suivants pour activer ses figurines.

Objectifs

Casanii: Le joueur Casanii essaie de repousser les attaquants et marque 1 point pour chaque Jenta Devanu tué et 2 points par Devanu adulte tué.

Devanu: Le joueur Devanu est là pour ramener le dîner et marque 1 point par Marqueur Nourriture qu'il parvient à faire sortir de la table.

Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie gagne.

Règles spéciales

Marqueurs d'Activation: Chaque joueur utilisera quatre Marqueurs d'Initiative à la place des six habituels.

Le scénario est conçu pour quatre joueurs ou plus, avec au moins autant de Devanu que de Casanii.

Quand son Marqueur d'Initiative est pioché, le joueur peut choisir de déplacer un Animal avant d'activer sa ou ses figurines.

Les Marqueurs Nourriture peuvent être ramassés et portés comme des objets par n'importe quelle figurine (y compris les Animaux).

Les joueurs Devanu peuvent faire fuir une partie ou l'ensemble de leurs figurines au cours de leur tour si ces figurines parviennent à quitter la table ou se trouvent à plus de 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemi. Les Marqueurs Nourriture portés par ces figurines sont conservés.

Les joueurs sont obligés de fuir si plus de la moitié de leurs Élités sont tuées. Les joueurs Devanu doivent lancer une Pierre de Combat pour chaque Marqueur Nourriture détenu à ce moment. Pour chaque succès, le joueur peut conserver le , sinon, le est défaussé.

Si tous les autres joueurs sont éliminés, le joueur restant conserve ses Marqueurs Nourriture et peut essayer de prendre ceux qui sont restés sur la table en lançant une Pierre de Combat par au sol. Le joueur prend le en cas de succès.

Déplacer le Dompaku: Le premier joueur qui s'active chaque tour déplace le Dompaku (s'il est toujours vivant), avant d'activer une de ses figurines. Le Dompaku utilise les règles normales mais n'est pas un Casanii et ne peut pas servir de monture. S'il est tué, placez trois Marqueurs Nourriture sur la table. Le Dompaku se déplace toujours aussi loin qu'il le peut vers le bord de table opposé, en faisant le tour des figurines Moyennes ou Grandes si nécessaire.

Déplacer les Erillai: Après le mouvement du Dompaku, les Marqueurs d'Initiative suivants permettent aux joueurs de déplacer un Erillai avant l'activation d'une figurine. Un Erillai peut être déplacé plusieurs fois par tour. Quand un Erillai est tué, placez un Marqueur Nourriture sur la table. Au moment de son déplacement, un Erillai peut d'abord faire un virage de 45 degrés, puis sauter de 4 pouces (10 cm) en ligne droite. Il est impossible de déplacer un Erillai à moins de 12 pouces (30 cm) des figurines du joueur qui déplace l'Erillai.

Figurines spéciales

Dompaku: Casanii - Féral; Animal; Mouvement: 6", Combat: 5, Soutien: 1, Sauvegarde: 3+, RC: 6", Vigueur: 3, Taille: énorme (60mm); Compétences: Instinctif (1, 3) [T], Obstruant [T], Fier [T], Transport (4) [A], Inarrêtable [T], Véhicule (3) [T], Très Résistant* [S]

Erillai: Casanii - Base; Animal; Mouvement: 8", Combat: 3, Soutien: 0, Sauvegarde: 4+, RC: 2", Vigueur: 1, Taille: moyen (40mm); Compétences: Instinctif (1, 2) [T], Saut* (4) [A], Non Entraîné [T]

Marqueur Nourriture: Objet; Objet; Mouvement: -, Combat: -, Soutien: -, Sauvegarde: -, RC: -, Taille: minuscule (15mm); Compétences: Non Entraîné [T]

Compétences

Fier [T]: Cette figurine ne peut être activée que directement.

Inarrêtable [T]: Cette figurine se déplace à pleine vitesse même si elle est forcée de se Déplacer Prudemment, et peut se déplacer à travers des figurines Ennemies Petites.

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Obstruant [T]: Les figurines positionées sur cette figurine comptent comme Obstruées si elles sont ciblées par des Attaques à Distance.

Saut* (x) [A]: Sautez jusqu'à X", en ignorant les figurines dans le passage. Ce mouvement ignore la règle se Déplacer Prudemment.

Transport (x) [A]: Immédiatement après le Mouvement Normal de cette figurine, sélectionnez jusqu'à X figurines Amicales ou Alliées avec Cavalier[T] qui ont été contactées par cette figurine pendant ce mouvement. Placez les figurines Cavalier[T] adjacentes à cette figurine.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Véhicule (x) [T]: Cette figurine peut transporter jusqu'à X Petites figurines Amicales comme équipage.

Source: *The Twilight Traveller Issue 9*

Auteur: *Mike Thorp*

Traduction: *Tita Mjof*

Titre original: *Big Game Hunters!*

Chasseurs d'œufs

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 240 à 250 points.

Jawuu s'accroupit près de ses Graku. Ils se tenaient silencieux, sentant la tension de Jawuu alors qu'ils s'approchaient du nid. Heureusement, Rayna, la capitaine de la Milice, savait ce qu'elle faisait - Jawuu détestait devoir compter sur les autres, mais ce nid semblait protégé et il ne voulait pas prendre de risque à y aller seul. Il avait passé un moment à observer depuis le couvert et venait de voir les trois Grishak gratter autour des nids. Il se permit un petit sourire, ce serait peut-être plus facile que prévu. Il laissa échapper un sifflement aigu et Rayna sortit du couvert avec ses troupes, avançant vers les nids. Alors qu'il allait sortir lui-même, un cri acéré de Devanu résonna dans la vallée. Jawuu retint sous son souffle et revint à l'abri. Les Graku le regardèrent, accusateurs, mais restèrent cois. Ils se battraient bientôt et allaient pouvoir se régaler d'œufs de Grishak.

Forces

Empire

1 x Chasseur
4 x Graku
1 x Capitaine de Milice
5 x Milicien
2 x Chevalier

Devanu

1 x Sempa Devanu
1 x Jenta Dresseur de Bêtes
3 x Grishak

Mise en place

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec quelques zones de terrain difficile et des obstacles. Placez quelques affleurements rocheux près du centre de la table. Ils contiennent plusieurs nids de Grishak protégés par les Devanu.

Le joueur Devanu place d'abord ses Grishak en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) à moins de 6 pouces (15 cm) des rochers.

Le joueur de l'Empire déploie ensuite ses figurines en un seul groupe à plus de 12 pouces (30 cm) des Grishak.

Pour terminer, le joueur Devanu déploie ses Devanu en un seul groupe à plus de 18 pouces (45 cm) de toute figurine.

Objectifs

Les deux joueurs tentent de contrôler les nids. Celui qui tient les nids à la fin de la partie l'emporte. La partie s'arrête lorsqu'un camp est obligé de fuir.

Devanu: Le joueur Devanu fuit s'il perd plus de la moitié de ses Élités.

Empire: Le joueur Empire fuit s'il perd plus de la moitié de ses Élités.

Règles spéciales

Le joueur Devanu doit tenter de garder au moins un Grishak à moins de 9 pouces (22 cm) du centre de la table à tout moment. Si ce n'est pas le cas et qu'un Marqueur d'Initiative Devanu est tiré, il doit, si possible, activer un Grishak et essayer de le ramener dans la zone rocheuse du centre. Si tous les Grishak ont été activés, alors il active ses figurines de façon habituelle.

Variantes

Ce scénario est rédigé pour être joué avec les troupes de base du starter associés d'un Chasseur pour l'Empire et d'un Jenta pour les Devanu.

Comme d'habitude, le joueur Devanu peut choisir n'importe quelle sorte de Jenta.

Le Chasseur peut utiliser sa capacité Éclaireur[S] pour se déployer plus tard dans la partie.

Source: *The Twilight Traveller Issue 2*

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: Egg Hunters

Coïncé

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 470 à 475 points.

Dans certaines occasions, la meilleure forme de défense est l'attaque. Les voyageurs de la région ont récemment subi les assauts et tourments d'une tribu Devanu qui niche dans une forêt voisine. Un appel à l'aide à l'Empereur a donné quelques résultats. C'est donc désormais à la milice et au petit contingent local de chevaliers de tenter de supprimer cette menace en supprimant le nid de la tribu. Les Fubarnii ont trouvé le nid. Il n'y a qu'un seul couple de Devanu pour le défendre, dont le Kopa. S'ils parviennent à tuer le Kopa avec leurs faibles forces, il est probable que le reste de la tribu s'éloignera ou, au minimum, cessera ses attaques. S'ils échouent, la destruction du nid permettra tout de même d'affaiblir la tribu et, avec un peu de chance, de réduire ses attaques.

Forces

Empire

1 x Commandant Brenar
1 x Capitaine de Cavalerie
3 x Chevalier
1 x Reyad
4 x Frondeur
1 x Capitaine de Milice
5 x Milicien

Devanu

1 x Kopa Devanu
1 x Matriarche
2 x Jenta Chasseur
2 x Devanu Nouveau Né
2 x Bâton à Œufs Devanu
1 x Grishak

Mise en place

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm), avec quelques éléments de terrain. On placera un grand « arbre-nid » au centre de la table.

Le joueur Devanu déploie ses figurines en un seul groupe à moins de 6 pouces (15 cm) de l'arbre.

Le joueur Empire déploie ensuite ses figurines en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) à au moins 12 pouces (30 cm) des figurines Devanu.

Objectifs

Le joueur qui réussit à faire fuir son adversaire le premier est le vainqueur. Un joueur fuit s'il perd plus de la moitié de ses Élités.

Variantes

Mode campagne: Ce scénario peut être joué comme la finale d'une mini-campagne, les scénarios précédents étant « Un ingénieur en balade » et « Retour à la maison ».

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: Cornered

Dans la fournaise !

Un scénario officiel simple pour 2 joueurs ou plus, 200 à 300 points.

Les Delgon ont été imprudents avec leur Kalgush et ont provoqué un grand incendie qui se propage dans la forêt. Les différentes forces armées de la zone ont repéré une colline dégagée qui pourrait leur servir de refuge.

Mise en place

- La bataille prend place sur une surface de jeu de taille moyenne (4 x 4 pieds - 120 x 120 cm) qui doit comporter des zones boisées et des terrains difficiles.
- Au centre de la table, se trouvent une colline sans arbres d'environ 9 pouces de large. Placez cinq marqueurs de flamme le long d'un bord de table, deux dans les coins et les trois autres répartis entre les deux premiers.
- Piochez un Marqueur d'Initiative pour déterminer qui se déploie en premier. Ce joueur déploie ses figurines en un seul groupe (déployez d'abord une figurine puis toutes les autres dans son Rayon de Commandement) à plus de 12 pouces du centre de la table.
- Les autres joueurs placent leurs figurines en un seul groupe à au moins 12 pouces du centre de la table et de toute figurine Ennemie.

Objectifs

- Les joueurs essaient de se mettre à l'abri des flammes avant qu'elles ne les consomment.
- Une force fuit si elle perd plus de la moitié de ses Élites.
- La dernière force à fuir gagne la partie.

Règles spéciales

Marqueurs d'Activation: Chaque joueur utilisera quatre Marqueurs d'Initiative à la place des six habituels.

Au feu !:

- Les marqueurs de flamme représentent l'avancée du feu de forêt. A la fin de chaque Phase de Combat, lancez 1D6 pour chaque marqueur afin de déterminer de quelle distance il se déplace à travers la table.
- Le segment qui relie deux marqueurs de flamme représente un mur de flammes et toute figurine traversée ou touchée par ce mur est automatiquement détruite.
- Les figurines ne peuvent pas passer de l'autre côté du mur de flammes.
- Les marqueurs de flamme font le tour de la colline et toute figurine sur la colline est à l'abri du feu.

Variantes

Les marqueurs de flamme ne sont pas placés avant le déploiement. Une fois que tous les joueurs ont déployé leurs forces, numérotez les bords de table et lancez 1D6 pour déterminer le point de départ du feu (relancez les 5 et les 6). Alternativement, si une force Delgon est présente, sur un 5 ou 6, le feu démarre de leur côté de table (après tout, ce sont eux qui ont mis le feu !)

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Inferno!

Défendre le bateau

Un scénario expérimental pour 2 joueurs, 300 à 390 points.

Le chemin est long pour ramener votre navire jusque Gar Loren. Heureusement, vous avez pu engager une paire de Gamins Dhogu et leurs Yirnaks qui se révèlent être d'une aide précieuse. Il serait douloureux de les perdre et vous vous assurez donc qu'ils soient bien protégés en permanence.

Vous avez établi votre campement à proximité de la forêt Naralon, mais, tandis que le soleil se lève, on entend un hurlement venir d'un de vos éclaireurs...

Forces

Attaquant

Choisissez une force de 300 points (on utilisera la liste du joueur, à l'exclusion du bateau).

Défenseur

Choisissez une force non-Kedashi/Devanu de 350 points (la liste doit inclure un et un seul bateau), ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

Dhogu

2 x Yirnak

2 x Gamin Dhogu

Mise en place

Le défenseur déploie ses forces près du centre de la table. Le bateau est placé près du campement et les Yirnak sont attachés à un des arbres. Ils sont accompagnés de leurs Gamins Dhogu.

Le joueur attaquant ne se déploie pas en début de partie. Quand un de ses Marqueurs d'Initiative est pioché, il peut déployer un groupe de figurines (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) n'importe où sur la table à plus de 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie.

Les joueurs peuvent activer des figurines même si toutes leurs figurines ne sont pas déployées.

Objectifs

Chaque joueur fuit s'il perd individuellement plus de la moitié de ses Élités.

L'attaquant remporte une victoire majeure s'il force le défenseur à fuir ou détruire son bateau. Il remporte une victoire mineure s'il tue les deux Yirnaks, même s'il fuit par la suite.

Le défenseur remporte une victoire majeure s'il peut repousser les attaquants et garder son bateau et les deux Yirnak. Il remporte une victoire mineure s'il repousse les attaquants et que son bateau n'est pas détruit.

Aubaines: Gagnez un Aubaine pour une victoire mineure, deux pour une victoire majeure, à lancer sur la table des Aubaines avant la bataille finale.

Entraves: Si le bateau a été gravement endommagé, le défenseur reçoit un Entrave à la lancer sur la table des Entraves avant la bataille finale (D4 puis D6).

Règles spéciales

Le bateau ne peut pas être déplacé. Il peut seulement être attaqué au corps à corps et ne lance pas de Pierres de Combat. Si des touches sont infligées au bateau, ne lancez pas dejet de Sauvegarde. A la place, enregistrez un dégât par touche. A la fin de la partie, le défenseur peut, s'il n'a pas fui, vérifier les dégâts et tenter des réparations. Lancez un dé par dégât enregistré, il est annulé sur un 3+. S'il reste des dégâts après cela, le bateau est trop endommagé pour être réparé sur place.

Les Yirnaks peuvent être activés par une figurine avec la compétence Dresseur[L] de n'importe quel camp. Quand ils sont engagés en combat, ils attaquent toujours avec 2 Erac et 1 Oran.

Figurines spéciales

Gamin Dhogu: Dhogu - Base; Troupe; Mouvement: 6", Combat: 1, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 3", Taille: petit

(30mm); Compétences: Dresseur (1) [L], Évasif [C], Ranger [T]

Yirnak Domestique: Dhogu - Base; Animal; Mouvement: 8", Combat: 3, Soutien: 1, Sauvegarde: 4+, RC: 6", Taille: moyen (40mm); Compétences: Instinctif (2, 1) [T], Puissant [C], Ranger [T], Non Entraîné [T], Très Fort [T]

Compétences

Dresseur (x) [L]: Activez jusqu'à X Animaux Amicales.

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Ranger [T]: Cette figurine peut se déplacer sur du terrain difficile sans se Déplacer Prudemment.

Très Fort [T]: Cette figurine compte comme une Grande figurine pour tirer un Wagon à Grumes ou une Bombarde Belderak.

Évasif [C]: Chaque Oran réussi lancé par cette figurine annule deux Erac adverses.

Source: Twilight Day Summer 2022

Auteur: Frédéric Fiquet, adapté d'un scénario original par Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Defend The Boat

Défendre le campement

Un scénario officiel pour 2 à 4 joueurs, 300 points.

NuraKira Elisei s'est vu confier la tâche d'escorter de précieuses Bombardes Belderak à travers la forêt jusqu'au siège en cours au sud de Tonueil. Les Delgon ont installé un campement à l'orée de la forêt Naralon, mais, alors que le soleil se lève, on entend un cri venant des éclaireurs...

Forces

Delgon

Choisissez une force Delgon de 300 points, ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

2 x Bombarde Belderak

2 x Yirnak

2 x Gamin Dhogu

Mise en place

Les joueurs Delgon placent leurs forces près du centre de la table. Les deux Bombardes Belderak sont placées près du campement et les Yirnaks sont attachés à un des arbres. Ils sont accompagnés de deux Gamins Dhogu Alliés.

Les joueurs attaquants ne se déploient pas en début de partie. Quand leur Marqueur d'Initiative est pioché, ils peuvent déployer un groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) n'importe où sur la table à plus de 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie.

Les joueurs peuvent activer des figurines même si toutes leurs figurines ne sont pas déployées.

Objectifs

Chaque joueur fuit s'il perd individuellement plus de la moitié de ses Élités.

Les attaquants remportent une victoire majeure s'ils peuvent forcer les deux joueurs Delgon à fuir ou si les deux Bombardes Belderak sont détruites. Ils remportent une victoire mineure s'ils détruisent une des Bombardes Belderak ou tuent les Yirnaks, même s'ils fuient.

Les Delgon remportent une victoire majeure s'ils peuvent repousser les attaquants et garder les Bombardes Belderak et les Yirnaks. Ils remportent une victoire mineure s'ils repoussent les attaquants et gardent en vie un Yirnak et une Bombarde Belderak.

Règles spéciales

Les Bombardes Belderak ne peuvent pas être déplacées ou actionnées. Elles peuvent seulement être prises pour cible au corps à corps et ne lancent aucune Pierre de Combat. Si des touches leur sont infligées, ne lancez pas de jet de Sauvegarde immédiatement. A la fin de la partie, s'ils ne fuient pas, les joueurs Delgon peuvent vérifier l'état des Bombardes Belderak et les réparer. Lancez un dé par dégât enregistré et annuler le dégât sur un 3+. S'il reste des dégâts, la Bombarde Belderak est détruite.

Les Yirnaks peuvent être activés par une figurine avec la compétence Dresseur[L] de n'importe quel camp. Quand ils sont engagés en combat, ils attaquent toujours avec 2 Erac et 1 Oran.

Figurines spéciales

Bombarde Belderak: Delgon - Base; Objet, Mécanique; Mouvement: Special, Combat: -, Soutien: -, Sauvegarde: 2+, RC: -, Vigueur: 1, Taille: grand (50mm); Compétences: Carburant [T], Lourd [T], Solide [T], Non Entraîné [T], Très Résistant* [S]; **Shell:** : Mouvement: 0", Portée: 12-24", Combat: 2, Abilities: Mort Venue du Ciel [R], Au Hasard (4, 3) [R], Actionné (2) [R], Puissant [C], Dévastateur [R]

Gamin Dhogu: Dhogu - Base; Troupe; Mouvement: 6", Combat: 1, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 3", Taille: petit (30mm); Compétences: Dresseur (1) [L], Évasif [C], Ranger [T]

Yirnak Domestique: Dhogu - Base; Animal; Mouvement: 8", Combat: 3, Soutien: 1, Sauvegarde: 4+, RC: 6", Taille: moyen (40mm); Compétences: Instinctif (2, 1) [T], Puissant [C], Ranger [T], Non Entraîné [T], Très Fort [T]

Compétences

Actionné (x) [R]: Cette figurine peut être utilisée à la fin du Tour, à condition de ne pas avoir bougé et d'avoir au moins X figurines Amicales non Engagées adjacentes à elle. Ces figurines doivent avoir la Compétence Actionné[R] idoine.

Au Hasard (x, y) [R]: Placez un Marqueur de Cible à portée de tir. Lancez X Pierres de Combat et déplacez l'impact à 2 pouces (5 cm) de la cible pour chaque échec (lancez un D6 pour déterminer la direction). Les figurines actionnant cette figurine peuvent utiliser leur Vigueur pour relancer des pierres. Placez un Gabarit de Y" sur le point d'impact : toutes les figurines sous le Gabarit sont touchées. Laissez le Marqueur de Cible en place, si la cible du prochain tir est à moins de 3 pouces (8 cm) de celui-ci vous pourrez relancer une des Pierres de Combat.

Carburant [T]: Cette figurine ne récupère pas de Vigueur durant la Phase de Fin.

Dresseur (x) [L]: Activez jusqu'à X Animaux Amicales.

Dévastateur [R]: Cette attaque ignore la compétence Solide[T].

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Lourd [T]: Cette figurine peut être déplacée jusqu'à 6 pouces (15 cm) si elle est tirée par 3 figurines Petites, 2 Moyennes ou 1 Grande (ou plus grand), ou 3 pouces (8 cm) si elle est tirée par 2 figurines Petites ou 1 Moyenne.

Mort Venue du Ciel [R]: Cette attaque ignore les conditions Engagé et Obstrué.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Ranger [T]: Cette figurine peut se déplacer sur du terrain difficile sans se Déplacer Prudemment.

Solide [T]: Cette figurine ne peut pas être ciblée par une Attaque à Distance.

Solo [T]: Si cette figurine est Activée Directement, vous pouvez remettre un de vos Marqueurs d'Initiative dans le sac après son activation.

Très Fort [T]: Cette figurine compte comme une Grande figurine pour tirer un Wagon à Grumes ou une Bombarde Belderak.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Évasif [C]: Chaque Oran réussi lancé par cette figurine annule deux Erac adverses.

Source: Twilight Day 2019

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Defend The Camp

Le Dompaku !

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 290 à 300 points.

Lek'Saa observait le groupe de féral qui s'avançaient à travers les plaines, comptant sur leur gros dompaku pour les protéger mais absolument inconscients qu'une meute de jeunes devanus les suivait depuis quelques heures.

Elle passa sa main sur le bec d'un de ses jeunes grishaks, sans être certaine que cette bande valait le coup de risquer sa vie. Elle s'accroupit et décida d'attendre qu'ils aient fait leurs preuves avant de s'impliquer.

Forces

Casanii

1 x Dompaku
1 x Féral Valeureux
2 x Féral Frondeur
1 x Féral Valeureux
4 x Féral Guerrier
2 x Clebs Féral
1 x Lek'Saa
4 x Jenta Grishak

Devanu

1 x Paria Alpha
1 x Jenta Chasseur
1 x Jenta Dresseur de Bêtes
1 x Jenta Lancier
3 x Grishak

Mise en place

La partie se déroule sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec quelques obstacles et des zones de terrain difficile. Le Dompaku est déployé au milieu de la table à côté des autres Féral.

Les forces Devanu sont déployées 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 16 pouces (40 cm) du centre de la table.

Lek'Saa et les Grishaks ne sont pas déployés en début de partie.

Objectifs

Le joueur Devanu gagne s'il élimine le Dompaku.

Le joueur Casanii gagne s'il peut faire fuir le joueur Devanu, en tuant plus de la moitié des Jenta Devanus et avant de perdre toutes ses Élites.

Le joueur Casanii ne peut pas fuir. Si les deux camps réussissent leurs objectifs, il s'agit d'une égalité.

Règles spéciales

Lek'Saa et ses Grishaks ne sont déployés qu'après que les Féral aient fait leur preuves en tuant au moins un des Jenta Devanu.

Source: The Twilight Traveller Issue 9

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Dompaku!

Écraser la couvée

Un scénario expérimental pour 2 joueurs, 300 points.

Une meute de Grishak sauvages a grossi sans contrôle près de la cité de Deyak, et ce au détriment du commerce et des installations agricoles autour de la ville. Les conseillers ont décidé qu'une frappe préventive violente était nécessaire pour supprimer la menace. Même si cette action implique l'usage de la force, l'attaque du nid et la destruction des œufs devrait porter un coup suffisant pour renvoyer les Grishak dans les désolations.

C'est un travail sale et impopulaire : il est facile de justifier l'élimination de Grishak adultes, mais la destruction d'œufs a des implications morales graves chez les Fubarnii qui se reproduisent de cette manière aussi.

Forces

Empire

Choisissez une force Milicien de 200 points, ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

Choisissez une force Chevaliers supplémentaire de 100 points.

Note: En raison de la nature de la tâche (détruire des œufs), aucun ne peut faire partie de la force.

Grishak

Choisissez une force Grishak de 300 points, ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

6 x Œuf de Grishak

Mise en place

La bataille devrait se dérouler sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm). Placez les éléments de décors sur la table, en vous assurant qu'il existe du terrain difficile et des obstacles bloquant les lignes de vue vers le centre.

Le joueur Devanu choisit un endroit où poser le nid à moins de 6 pouces (15 cm) du centre de la table et y place un marqueur (ou une figurine de nid s'il en a une).

Le joueur impérial choisit un bord de table d'entrée de ses troupes et l'annonce à son adversaire.

Le joueur Devanu place ensuite six marqueurs (Œuf de Grishak à 6 pouces (15 cm) du nid ou moins.

Le joueur impérial choisit ensuite en secret de quel côté (flanc droit ou gauche uniquement) il fait entrer sa force de frappe.

Le joueur Devanu déploie les Grishak à 6 pouces (15 cm) ou moins du nid.

Le joueur impérial déploie ses troupes à 6 pouces (15 cm) ou moins du bord de table annoncé au début de la mise en place.

Objectifs

Empire: L'Empire gagne si tous les Œufs de Grishak sont détruits.

Devanu: Le joueur Devanu gagne s'il tue plus de la moitié des Élités de l'Empire. Les Grishak ne peuvent pas fuir.

Règles spéciales

Renforts impériaux: au début de chaque tour après le premier, le joueur impérial peut lancer un dé pour vérifier si le groupe de frappe rejoint la bataille. Au second tour, elle arrive sur 5+, puis 4+ au suivant et ainsi de suite. Il y a besoin d'utiliser un Marqueur d'Initiative pour placer le groupe de frappe, puis elle peut s'activer dans le même tour en utilisant un autre Marqueur d'Initiative.

Les œufs: n'importe quel Fubarnii peut essayer de détruire un Œuf de Grishak au cours d'une Phase de Combat, en utilisant une attaque où toutes les pierres sont des Erac.

Variantes

Une force Delgon incluent quelques KalMalog ferait une excellente alternative à la force impériale.

Figurines spéciales

Œuf de Grishak: Devanu - Base; OŒuf, Objet; Mouvement: ?, Combat: ?, Soutien: ?, Sauvegarde: 5+, RC: ?, Taille: minuscule (15mm); Compétences: Non Entraîné [T]

Compétences

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Source: <http://forum.worldoftwilight.com/index.php?topic=170.0>

Auteur: TheGremlin

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Crush The Clutch

Embuscade

Un scénario expérimental pour 2 joueurs, 300 à 350 points.

Défenseur: *Ce n'est pas évident d'amener un navire depuis les contrées lointaines vers Gar Loren, donc, dès qu'un bras de rivière qui coule dans la bonne direction est repéré, le bateau est dévié de son itinéraire d'origine. Mais les trajets ne sont jamais sûrs cependant et tandis que la rivière fait des méandres sous les arbres de la grande forêt, on aperçoit au loin un tronc tombé qui bloque le passage.*

Attaquant: *De nombreux bateaux ont suivi le cours de la rivière ces dernières semaines. Pour ne pas manquer une opportunité de pillage, vous avez mis en place un barrage destiné au prochain bateau à venir par là.*

Forces

Attaquant

Choisissez une force de 300 points (on utilisera la liste du joueur, à l'exclusion du bateau).

Défenseur

Choisissez une force non-Kedashi/Devanu de 350 points (la liste doit inclure un et un seul bateau).

Mise en place

Placez une rivière étroite (environ 90 mm de large) vers le milieu de la table, avec des zones de forêt sur les deux rives. Un arbre abattu se trouve sur le tracé de la rivière, à environ 6 pouces (15 cm) du bord de table, bloquant le passage. Le bateau est placé à 18 pouces (45 cm) de l'arbre abattu.

Le défenseur déploie ses forces à 2 pouces (5 cm) du bateau.

Le joueur attaquant ne déploie pas de figurines au départ, mais peut utiliser ses Marqueurs d'Initiative pour déployer un groupe à plus de 12 pouces (30 cm) de toute figurine Ennemie. Le joueur attaquant peut activer ces figurines même s'il n'a pas terminé de déployer ses forces.

Objectifs

Défenseur: Le bateau doit traverser la rivière. Le défenseur fuit s'il perd plus de la moitié de ses Élites.

Attaquant: Capturer le bateau. Le joueur attaquant fuit s'il perd plus de la moitié de ses Élites.

La partie s'achève quand un des camps fuit ou que le bateau passe le barrage.

Aubaines: Si le défenseur gagne, sa réputation augmente et il gagne un Aubaine à tirer avant l'affrontement final (D4+2 puis D6).

Si l'attaquant gagne, il a prouvé qu'il avait ce qu'il fallait pour gagner et peut tirer un Aubaine avant l'affrontement final (6 puis D6).

Entraves: Si le bateau percute la barrière, lancez 1 pierre de combat par pouce de vitesse et lancez un jet de Sauvegarde par succès (en ignorant Très Résistant[S]). S'il y a au moins un échec, le défenseur commence l'affrontement final avec un Entrave (D4 puis D6 sur la table des Entraves)

Règles spéciales

Activation de l'équipage: En plus de ses compétences habituelles, une figurine sur un bateau peut utiliser son Activation pour accomplir une de ces actions :

- Ramer (certains bateaux ont besoin de plus d'un rameur).
- Manoeuvrer. Placez le Gabarit dédié en contact du bateau, dans la direction du virage. Tournez le bateau de la largeur du Gabarit. Cette action ne peut être accomplie qu'une fois par tour.

Déplacer le bateau: le bateau démarre avec une vitesse de 2. Les bateaux à rame et à voile dépendent des rameurs (il n'y a pas de vent sous la canopée). Le bateau se déplace de sa vitesse en" à la fin de chaque Phase de Combat.

Embarquer et débarquer: Toute figurine de taille Moyenne ou moins peut se déplacer sur le bateau et peut y embarquer ou en débarquer si elle se trouve à 1 pouce (2 cm) de la rive. Si une figurine non volante fait ce déplacement sans se Déplacer Prudemment, elle doit faire un Test d'Agilité avant de se déplacer.

Test d'Agilité: Lancez 1D6 :

1 : La figurine tombe à l'eau (et est retirée comme perte).

2 : Le mouvement de la figurine s'arrête immédiatement.

3+ : La figurine est déplacée normalement.

La figurine peut relancer le dé si elle dispose de la compétence Au Pied Sûr[T].

Si une figurine Ennemie est sur le chemin quand un joueur tente d'embarquer, elle doit d'abord reculer pour lui laisser de la place, ou avancer pour l'engager. Si une figurine qui embarque élimine un Ennemi au combat, elle peut faire un Test d'Agilité pour prendre sa place.

Le barrage: Le barrage est un objet stationnaire qui peut être attaqué en combat et dispose d'un jet de Sauvegarde de 3+. Il doit subir trois dégâts avant d'être retiré du jeu et ne peut pas être ciblé par une Attaque à Distance.

Si le bateau percute le barrage, il l'attaque avec deux s par pouce de mouvement. Les attaques du bateau sont Puissant[C]. Si le barrage n'est pas détruit, le bateau s'arrête immédiatement (sa vitesse tombe à 0) et toutes les figurines à bord doivent faire un Test d'Agilité. Si le bateau se déplaçait à une vitesse de 3, le test subit un malus additionnel de -1.

Compétences

Au Pied Sûr [T]: Cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté.

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Source: Twilight Day Summer 2022

Auteur: Frédéric Fiquet, adapté d'un scénario original par Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Ambush

Enseigner une leçon

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 315 à 325 points.

Les prêtres vêtus de noir avaient délivré leurs avertissements, mais ceux qui étaient revenus avaient rendu compte de leur échec. Depuis que leurs espions à Gar Loren avaient rapporté l'odieuse exécution des émissaires par l'empereur, les Enarii s'étaient préparés pour ce moment. Garabon avait décrété qu'une leçon devait être administrée de telle sorte qu'Anyaral toute entière connaisse la puissance des Enarii.

NuraSen Gohral a été chargé de superviser la première des attaques de châtement contre la ville de Arisel. L'attaque principale fut planifiée en dépit de l'absence de Roban et Gohral décida de diriger en personne ses forces dans les ruines de la ville pour éradiquer les défenseurs restants.

Forces

Delgon

1 x NuraSen Gohral
2 x KalDromar
1 x NuraLehn
5 x KalGarkii
2 x KalDru
1 x NuraKira
4 x KalJoran
1 x KalMalog

Empire

1 x Capitaine de Milice
5 x Milicien
1 x Reyad
3 x Frondeur
1 x Reyad Monté
2 x Cavalerie Légère
8 x Civil

Mise en place

Cette petite partie d'une plus grande bataille se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) remplie de bâtiments en ruine et terrains difficiles. En commençant par le joueur Delgon, les joueurs placent à tour de rôle les villageois. Tous les villageois doivent être déployés dans un rayon de 12 pouces (30 cm) au centre de la table et à plus de 4 pouces (10 cm) de tout autre villageois.

Piochez un Marqueur d'Initiative pour savoir qui se déploie le premier. Repiochez si c'est un Marqueur de Combat. Les Marqueurs ainsi piochées ne reviendront dans le sac qu'à la fin du premier tour. NuraSen Gohral peut utiliser sa compétence Tacticien[S] lors de cette pioche, il sera alors déployé sans Vigueur.

Le premier joueur déploie ses troupes en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) à plus de 12 pouces (30 cm) de tout villageois.

Le second joueur déploie ensuite ses troupes en un seul groupe sur le côté opposé de la table, à plus de 12 pouces (30 cm) de tout villageois.

Objectifs

Le joueur Delgon gagne 1 point pour chaque figurine de l'Empire tuée. Le joueur de l'Empire gagne 3 points pour chaque villageois qui s'échappe.

Le joueur qui possède le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

Les Delgon s'enfuient si NuraSen Gohral est tué. L'Empire ne fuit pas, mais des figurines individuelles peuvent s'échapper.

Règles spéciales

Les figurines de l'Empire peuvent s'échapper et être retirées du jeu si elles sont à plus de 18 pouces (45 cm) du centre, ou si les Delgon fuient.

Toutes les figurines Troupes de l'Empire gagnent la compétence Sauveteur[L] (1).

Compétences

Sauveteur (x) [L]: Cette figurine peut activer jusqu'à X Civils Amicaux.

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: Teaching A Lesson

Équilibre

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 340 à 365 points.

Cela faisait déjà plusieurs jours qu'ils avaient chassé ce pauvre vieil hadera et les juvéniles étaient de plus en plus intenables et affamés. Un des éclaireurs Féral était revenu tout excité au campement après avoir repéré une caravane marchande qui traversait les terres presque sans protection. Koi'Koi ne connaissait que trop bien les risques que représentait l'attaque de l'Empire tant détesté, mais cette occasion était trop belle pour que sa petite bande l'ignore.

Koi'Koi comprit alors combien la survie était une question d'équilibre. S'il ignore la caravane, les juvéniles se sauteront à la gorge les uns les autres, Tek Ahl, en particulier, risquait de se laisser emporter par son instinct. Mais s'ils attaquent la caravane trop violemment, ils risquent la colère des chevaliers impériaux.

Il faudrait donc attaquer, mais sans tuer trop de voyageurs...

Forces

Casanii & Devanu

Devanu

1 x Koi'Koi

1 x Jakiin

Devanu

1 x Jenta Chasseur

1 x Jenta Lancier

Casanii

1 x Féral Valeureux

2 x Clebs Féral

4 x Féral Guerrier

Casanii

1 x Lek'Saa

4 x Jenta Grishak

Empire

1 x Ancien sur Belan

1 x Étandard Impérial

1 x Capitaine Chevalier sur Toloran

2 x Arbalétrier

1 x Capitaine de la Garde

4 x Garde Noble

Mise en place

La bataille se déroule sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec quelques pièces de terrain éparpillées. Le joueur de l'Empire déploie ses figurines en un seul groupe autour de l'Ancien sur Belan, au centre de la table (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement). Le joueur Devanu déploie 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 plus de 12 pouces (30 cm) de toute figurine de l'Empire.

Objectifs

Les Devanu doivent attaquer et piller la caravane sans tuer trop d'Élites de l'Empire ou perdre trop des leurs.

Les Devanu fuient immédiatement si Koi'Koi ou quatre Élites ou Civils (Devanu ou Empire) sont tués.

Lancez un dé pour chaque Marqueur de Butin récupéré par le joueur Devanu à la fin de la partie et additionnez les résultats obtenus.

Si le résultat est supérieur ou égal à 10, il s'agit d'une victoire mineure pour le Devanu. Si le total est supérieur ou égal à 15, c'est une victoire majeure pour le Devanu. Si le total est inférieur à 10, et que le joueur Empire a perdu moins de trois figurines, c'est une victoire de l'Empire. Dans tous les autres cas, aucun joueur ne gagne et tous deux devront rentrer chez eux couverts de honte.

Règles spéciales

Si le joueur Devanu réussit une touche sur l'Ancien sur Belan, il peut choisir de prendre un Marqueur de Butin au lieu

d'imposer un jet de Sauvegarde à l'Ancien sur Belan.

Les figurines de type Animal peuvent porter des Marqueurs de Butin, mais les laissent automatiquement tomber à la fin de leur activation.

Les Devanu individuels peuvent fuir volontairement le combat s'ils se trouvent à plus de 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie au cours de la phase finale. Ils conservent alors les Marqueurs de Butin qu'ils portaient à ce moment.

Si les Devanu sont obligés de prendre la fuite, lancez une Pierre de Combat pour chaque Marqueur de Butin en leur possession, ils gardent ce Marqueur de Butin en cas de succès.

Source: The Compiled Twilight Traveller Issue 2

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Balance

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 Élites. 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

Éradication

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 225 à 295 points.

Un groupe de Chevaliers d'Orel bien entraînés a été embauché par le conseil d'un petit village de Dra pour éradiquer une bande de bannis Jenta qui sèment la terreur dans toute la région. Les chevaliers n'ont pas failli et les jeunes Devanu épuisés ont été pris au piège dans une petite grotte. Il est temps pour les mercenaires de finir le travail et d'exécuter les Devanu avant qu'ils ne s'échappent.

Forces

Empire

1 x Capitaine de Cavalerie d'Orel
2 x Chevalier d'Orel
1 x Capitaine de Milice
5 x Milicien
3 x Graku

Devanu

1 x Jenta Lancier
1 x Jenta Chasseur
1 x Jenta Dresseur de Bêtes
3 x Grishak

Mise en place

La bataille a lieu dans une petite grotte d'environ 24 pouces (60 cm) de large. On devrait trouver une bonne quantité de terrains difficiles et d'obstacles, ainsi qu'une entrée de 8 pouces (20 cm) de large en bord de table. Le joueur Devanu déploie toutes ses figurines en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) au centre de la table.

Le joueur de l'Empire déploie toutes ses figurines à 2 pouces (5 cm) ou moins de l'entrée de la grotte.

Objectifs

Le joueur Devanu gagne s'il peut faire sortir deux Devanu ou plus par l'entrée de la grotte, sinon le joueur impérial gagne.

Les deux camps sont mis en fuite s'ils perdent plus de la moitié de leurs Élites.

Règles spéciales

Les Devanu sont épuisés et démarrent la partie sans points de Vigueur. Ils en regagnent selon les règles habituelles en Phase de Fin.

Variantes

Mode campagne: ce scénario est le premier de la campagne "il n'y a pas de fumée...".

- Si l'Empire gagne, ils peuvent recruter un Graku ou un Chevalier d'Orel additionnel pour la dernière partie.
- Si les Devanu gagnent, ils peuvent recruter un Grishak ou un Kosok additionnel pour la dernière partie.

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Eradication

Un ingénieur en balade

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 250 à 280 points.

Un ingénieur Fubarnii est un précieux atout et confère un statut important à la colonie qui l'héberge. Pourtant, ce prestige est assorti du fardeau de la protection qu'il faut lui accorder. Ce qui n'est pas facilité par les habitudes des ingénieurs à déambuler pour ruminer idées et expériences.

Aujourd'hui, une petite troupe de miliciens Fubarnii accompagnée d'un détachement de chevaliers a décidé de mettre Beru l'Ingénieur en sécurité dans leur village, avec son derak expérimental en remorque. Alors qu'ils arrivent aux abords du village, un Kopa Devanu qui revient bredouille de chasse espionne ces nouvelles proies et lance une attaque surprise. Les Fubarnii doivent protéger Beru l'Ingénieur et lui permettre de rejoindre le village sain et sauf.

Forces

Empire

1 x Capitaine de Cavalerie

2 x Chevalier

1 x Capitaine de Milice

5 x Milicien

1 x Beru l'Ingénieur

Mise en place

Devanu

1 x Kopa Devanu

3 x Grishak

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm).

La maison de l'ingénieur est placée près d'un bord de table. Le joueur Fubarnii déploie ensuite toutes ses figurines en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) à au moins 18 pouces (45 cm) de la maison de l'ingénieur.

Le joueur Devanu déploie 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 18 pouces (45 cm) de toute figurine Fubarnii.

Objectifs

Le joueur Fubarnii gagne s'il réussit à accompagner Beru l'Ingénieur dans la sécurité de sa demeure. Beru l'Ingénieur peut entrer dans sa demeure si il se déplace et termine en contact avec la porte d'entrée.

Le joueur Devanu gagne s'il tue Beru l'Ingénieur et le Kopa Devanu s'échappe de la table. S'il ne réussit pas à sortir de la table, la partie est nulle.

Le joueur Fubarnii ne fuira pas. Le joueur Devanu fuira si le Kopa Devanu est tué.

Variantes

Mode campagne: Ce scénario peut être joué comme le premier d'un mini-campagne, les suivants étant « Retour à la maison » et « Coincé ».

- Si le joueur Fubarnii gagne, il peut ajouter Beru l'Ingénieur à sa force lors du scénario final.
- Si le joueur Devanu gagne il peut ajouter un Grishak ou un Kosok supplémentaire à sa force lors du scénario final.

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: The Wandering Engineer

KalGush

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

Elush, la NuraKira, observait le KalGush avec précaution. Ses gros yeux reflétaient son visage déformé. Elle toussa brusquement alors que la fumée âcre atteignait ses poumons.

« Donc, nos Seigneurs nous ont bénis avec une autre de leurs merveilleuses créations. Outre un arôme agréable, que pouvez-vous apporter à la cause ? »

Le KalGush murmura quelque chose, mais le son de sa voix fut étouffé par son lourd masque de cuir. Le KalGush haussa alors les épaules et fit quelques pas, les réservoirs sur son dos brinquebalant et sifflant à mesure. Les réservoirs se turent un moment alors qu'il actionnait la manette et un grand jet de flamme surgit du gushrak, enflammant un bosquet voisin.

« Oh, je vois. Bien, je pense que nous ferions mieux de continuer notre mission avant que quelqu'un remarque la fumée. »

Forces

Empire

1 x Capitaine de Milice

5 x Milicien

1 x Reyad

4 x Frondeur

3 x Cavalerie Légère

1 x Marchant

Delgon

2 x NuraKira

2 x KalDreman

8 x KalJoran

2 x KalGush

Mise en place

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec quelques zones de terrain difficile et des obstacles. Le joueur Empire place trois tentes près du centre de la table dans un triangle de 6 pouces (15 cm). Plusieurs Eruk et Baruk sont attachés à proximité, mais n'ont pas besoin d'être représentés sur la table.

Le joueur de l'Empire place sa Cavalerie Légère n'importe où sur la table à plus de 3 pouces (8 cm) des tentes. La plupart des forces de l'Empire dorment dans leurs tentes. Le Marchant a une tente individuelle et les Miliciens et Frondeurs sont répartis dans les autres tentes, avec une Élite dans chaque. Le joueur de l'Empire doit les répartir équitablement et noter qui dort dans quelle tente. Le joueur Delgon 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 plus de 12 pouces (30 cm) de la Cavalerie Légère ou des tentes.

Objectifs

Delgon: Les Delgon gagnent si ils peuvent détruire au moins deux tentes avec les attaques des Gushrak et tuer le Marchant.

Empire: L'Empire l'emporte s'il oblige le Delgon à fuir en tuant les deux NuraKira ou les deux KalGush.

L' Empire ne peut pas fuir.

Règles spéciales

Le joueur de l'Empire peut dépenser ses Marqueurs d'Initiative pour essayer de réveiller une tente en obtenant 6+ sur 1D6. Il peut essayer de réveiller chaque tente à plusieurs reprises durant un tour. Il ajoute 1 au dé pour chaque figurine à moins de 3 pouces (8 cm) de la tente, mais un 1 est toujours un échec. Dès qu'il réussit, il place immédiatement les occupants à moins de 1 pouce (2 cm) de leur tente. Cela compte pour leur Activation ce tour-ci.

Le Marchant ne s'éloigne jamais à plus de 6 pouces (15 cm) de sa tente.

Le joueur Delgon peut réveiller une tente en venant à son contact. C'est alors lui qui place ses occupants à 1 pouce (2 cm) de la tente.

Si une tente est touchée par un Gushrak, toutes les figurines à l'intérieur sont considérées comme cible mais ne sont pas Obstruées. La tente est détruite et les survivants sont immédiatement éveillés et placés à 1 pouce (2 cm) de la tente par le joueur Delgon.

Source: The Twilight Traveller Issue 3

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: KalGush

Mais où les a-t-il fourrés ?

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 330 à 475 points.

Des générations après la mort d'un ingénieur particulièrement excentrique, sa contribution majeure à son village natal, un Evacuateur Galvanisé des Ordures Universel et Terminal (EGOUT), a commencé à montrer des défaillances. Personne n'ayant tenté de le réparer après les premiers dysfonctionnements, plusieurs maisons ont été inhabitables pendant des semaines. Il a été demandé à l'ingénieur Beru d'y jeter un œil mais, après quelques jours, il était encore perplexe. Chaque ingénieur a ses particularités et Beru ne savait par où commencer sans guide.

Il restait pourtant un peu d'espoir. Il était connu que l'ingénieur avait rédigé beaucoup de notes au cours de sa vie. Malheureusement, il avait vécu au-delà des limites du village, dans un bâtiment isolé qui avait été récemment visité par une tribu Devanu. Le Conseil a nommé ses meilleurs miliciens ainsi que des éleveurs qui connaissent l'endroit pour accompagner Beru dans sa recherche capitale des schémas.

Forces

Empire

1 x Beru l'Ingénieur
2 x Apprenti
2 x Capitaine de Milice
5 x Milicien
4 x Frondeur
4 x Cavalerie Légère

Devanu

1 x Kopa Devanu
1 x Sempa Devanu
1 x Kosok
1 x Jenta Dresseur de Bêtes
4 x Grishak

Mise en place

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec la maison de l'ingénieur au centre.

Le joueur Empire 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 plus de 18 pouces (45 cm) de la maison.

Les Devanu commencent hors de la table.

Objectifs

Empire: Le joueur de l'Empire gagne si Beru l'Ingénieur ou un de ses Apprentis quitte la table avec les schémas. L'importance de cette mission primant, l'Empire ne fuit que si Beru l'Ingénieur est tué.

Devanu: Le joueur Devanu gagne s'il tue Beru l'Ingénieur.

Règles spéciales

A la fin de chaque tour, le joueur Devanu lance un dé. Sur 4 ou 5, le Sempa Devanu ou le Jenta Dresseur de Bêtes entrent, accompagnés de leurs bêtes. Sur un 6, le Kopa Devanu entre. Les figurines qui entrent sont placées en un seul groupe, à au moins 18 pouces (45 cm) de la maison et 12 pouces (30 cm) de toute figurine de l'Empire.

Beru l'Ingénieur et ses Apprentis peuvent fouiller la maison. Lancez un dé durant les Phases de Combat s'ils ne sont pas engagés. Sur 6, ils trouvent les schémas. Placez un Marqueur à côté de la figurine pour indiquer celle qui les tient. Les schémas peuvent être donnés à une figurine au contact.

Figurines spéciales

Apprenti: Empire - Base; Civil, Apprenti; Mouvement: 6", Combat: 1, Soutien: 1, Sauvegarde: 6+, RC: 1", Taille: petit (30mm); Compétences: Assistant [T]

Compétences

Assistant [T]: Cette figurine se voit attribuer un Maître au début de la partie. Tant qu'elle se trouve dans le Rayon de Commandement de son Maître, elle peut être activée gratuitement lorsque le Maître est activé.

Source: Twilight Book 2 - of Gods and Demons

Auteur: Ogaday Willers Moore

Traduction: MehapiTo

Titre original: Now, Where Did He Leave It?

La Mère Couveuse Skerrat

Un scénario en cours de test pour 2 joueurs ou plus, 300 points.

Capturez les Skerrats de Sétir et essayez de ne pas vous faire mettre en pièces par la La Mère Couveuse Skerrat.

Figurines supplémentaires

Animal Sauvage

1 x Mère Couveuse Skerrat

16 x Skerrat de Sétir

Marqueur

12 x Entrée de Tunnel

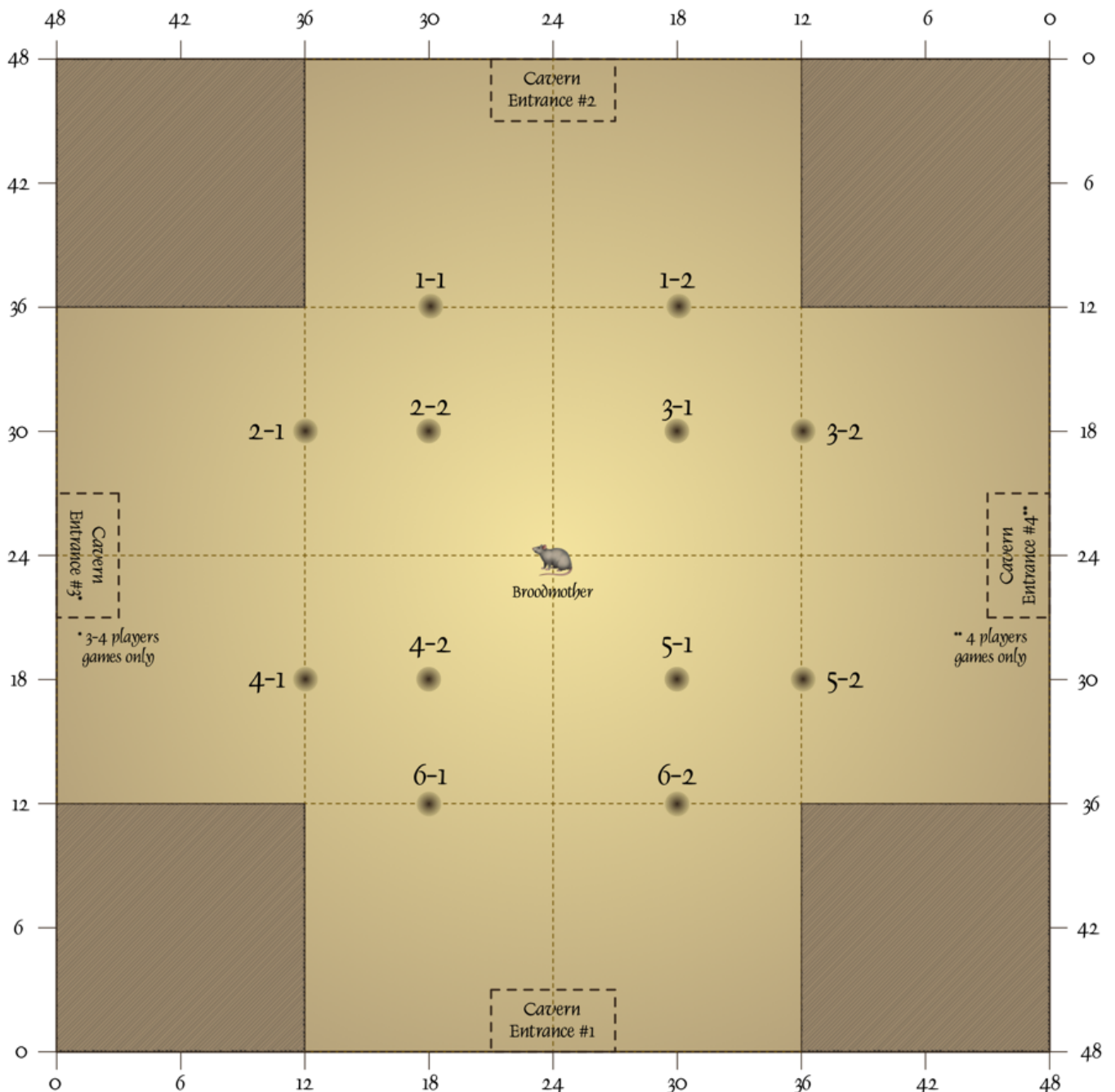
1 x Marqueur de proie

Mise en place

La La Mère Couveuse Skerrat s'est installée dans une grande caverne circulaire dotée de deux entrées. Les Skerrats de Sétir passent la plupart de leur temps dans le réseau des tunnels souterrains, dont les entrées sont dissimulées dans les décombres. Pour représenter ceci, divisez une surface de jeu de taille moyenne (4 x 4 pieds - 120 x 120 cm) en 16 carrés et marquez les quatre carrés dans les coins comme terrain infranchissable. Marquez les deux entrées des cavernes avec des bandes de 6 pouces (15 cm) de large au milieu des bords de table opposés (pour 3 ou 4 joueurs, ouvrez les autres côtés de la caverne).

Placez la La Mère Couveuse Skerrat au milieu de la table.

Les joueurs piochent des Marqueurs d'Initiative pour se déployer. Quand le Marqueur d'un joueur est pioché, il peut déployer toutes ses figurines en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) sur l'une des entrées de la caverne (aussi proche du bord de table que possible) à au moins 8 pouces (20 cm) de toute autre figurine.



Objectifs

Fin de la partie: Si la La Mère Couveuse Skerrat est tuée, tous les Skerrats de Sétir fuient et la partie se termine immédiatement. Sinon, continuez jusqu'à ce que toutes les figurines aient quitté la table.

Skerrat de Sétir capturés: Chaque Skerrat de Sétir vivant transporté hors de la table rapporte 3 points de victoire. Les Skerrats de Sétir tués par des Animaux ne pourront servir que pour leurs fourrures et rapportent 1 point de victoire. Le joueur qui a le plus de points de victoire en fin de partie gagne la partie.

Tuer la La Mère Couveuse Skerrat: Tuer une La Mère Couveuse Skerrat apporte la poisse. Un joueur qui élimine la La Mère Couveuse Skerrat perd 3D6 points de victoire.

Règles spéciales

Ajouter des Skerrats de Sétir sur la table: au début de chaque tour, lancez 1D6 et 1D2. Les résultats (1-1 à 6-2) identifient les entrées de tunnels potentielles. Placez une entrée de tunnel aux endroits désignés. D3 Skerrats de Sétir poussent les pierres qui dissimulaient l'entrée et en sortent (placez les en contact du jeton d'entrée de tunnel, aussi proche que possible de la La Mère Couveuse Skerrat).

Capter un Skerrat de Sétir: Combattez normalement. Si le Skerrat de Sétir échoue à son jet de Sauvegarde, il est capturé (mais pas tué). Une fois capturé, un Skerrat de Sétir est traité comme un Objet Encombrant[T]. Les Animaux ne sont pas

assez subtiles pour la capture et tuent toujours les Skerrats de Sétir au combat. Elles peuvent porter les carcasses Skerrats de Sétir ainsi que les Skerrats de Sétir capturés, mais les lâchent à la fin de leur mouvement.

Activer la La Mère Couveuse Skerrat: la La Mère Couveuse Skerrat s'active au début de chaque Phase de Combat. Si elle est engagée avec une figurine transportant un Skerrat de Sétir, elle reste à son contact, sinon, elle se déplace vers une figurine qui en porte un (sélectionnez aléatoirement la figurine cible). S'il n'y a pas de figurine portant un Skerrat de Sétir, la La Mère Couveuse Skerrat se déplace vers l'Ennemi le plus proche. Dans tous les cas, elle utilise sa compétence de commandement pour activer autant de Skerrats de Sétir que possible.

Activer les Skerrats de Sétir: Si un Skerrat de Sétir est activé avec sa La Mère Couveuse Skerrat, il essaie de rejoindre un combat existant si possible, de préférence le combat dans lequel la La Mère Couveuse Skerrat est impliquée. S'il n'y a pas de combat à portée, il s'approche de l'Ennemi le plus proche.

La La Mère Couveuse Skerrat et les Skerrats de Sétir au combat: Chaque joueur peut utiliser une pour attaquer soit avec la La Mère Couveuse Skerrat, soit avec un Skerrat de Sétir.

Fuite: Toute figurine peut fuir la caverne en atteignant une des entrées (sur le bord de table). Les joueurs ne peuvent pas être forcés à fuir.

Figurines spéciales

Entrée de Tunnel: Marqueur; Mouvement: ?, Combat: ?, Soutien: ?, Sauvegarde: ?, RC: ?, Taille: petit (30mm)

Marqueur de proie: Marqueur; Mouvement: ?, Combat: ?, Soutien: ?, Sauvegarde: ?, RC: ?, Taille: minuscule (15mm)

Auteurs: Frédéric Fiquet & Tami

Traduction: Tita Mjof

Titre original: The Broodmother

Mort d'un Conjuteur d'Essaims Trebarnii

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 300 points.

Une curieuse créature ailée s'en prend aux bûcherons Delgon. Elle rôde hors des champs de vision, dans les bois et est entourée de nuées de Frenu qui volent des fournitures et attaquent des travailleurs imprudents.

Les prêtres s'impatientent car le travail s'en trouve ralenti et ils ont mis la tête de la créature à prix. Plusieurs forces de mercenaires rivales ont donc pénétré les bois pour la traquer.

Figurines supplémentaires

Kedashi

1 x Conjuteur d'Essaims Trebarnii

6 x Frenu

Mise en place

La bataille prend place dans une forêt, avec des zones boisées et du terrain difficile.

Placez le Conjuteur d'Essaims Trebarnii d'essaims au centre de la table. Les joueurs placent ensuite chacun leur tour un Frenu n'importe où sur la table.

Les joueurs piochent des Marqueurs d'Initiative pour se déployer. Quand leur marqueur est pioché, ils peuvent placer toutes leurs figurines en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) à au moins 18 pouces (45 cm) de toute autre figurine, en ignorant les Frenu.

Objectifs

Fin de la partie: Un joueur gagne s'il tue le Conjuteur d'Essaims Trebarnii avec une figurine qui n'a pas la catégorie Animal. Si la figurine qui tue le Conjuteur d'Essaims Trebarnii a cette catégorie, la victoire revient à son adversaire.

Règles spéciales

Marqueurs d'Activation: Chaque joueur utilisera quatre Marqueurs d'Initiative à la place des six habituels.

Activer le Conjuteur d'Essaims Trebarnii: Un joueur qui ne dispose pas de la figurine la plus proche du Conjuteur d'Essaims Trebarnii peut utiliser un de ses Marqueurs d'Initiative pour l'activer s'il n'a pas encore été activé ce tour.

Activer les Frenu: N'importe quel joueur peut utiliser un de ses Marqueurs d'Initiative pour activer un Frenu.

Frenu indénombrables: Durant la Phase de Fin, un Frenu qui a été tué ou retiré du jeu revient en contact socle à socle avec le Conjuteur d'Essaims Trebarnii.

Bombes Ishkarru: Le Conjuteur d'Essaims Trebarnii a disposé des caches secrètes de Bombes Ishkarru dans les bois. Tout Frenu qui démarre son Activation à moins de 18 pouces (45 cm) du centre de la table perd la compétence Faible[C] et gagne Charge[A] (2) pour la durée de son Activation.

Sol instable: les figurines doivent dépenser un point de Vigueur additionnel pour utiliser Saut[A] ou Sprint[A].

Fuite: un joueur fuit automatiquement si plus de la moitié de ses Élités sont tuées.

Variantes

Continuer la partie: dans une partie à deux joueurs, le joueur qui a été forcé de fuir peut prendre le contrôle du Conjuteur d'Essaims Trebarnii et obtenir la victoire s'il parvient à s'éloigner à plus de 18 pouces (45 cm) du centre de la table avant d'être retiré du jeu.

Compétences

Charge (x) [A]: Menez un combat contre un Ennemi adjacent immédiatement après que cette figurine se soit déplacée en

utilisant son Mouvement Normal. Cette figurine ne peut pas bénéficier de Soutien mais lance X Pierres de Combat supplémentaires. Cette compétence ne peut pas être utilisée si cette figurine s'est Déplacée Prudemment.

Source: The Twilight Traveller - The Kedashi Swarms

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Death of a Swarmcaller

La mort venue des arbres

Un scénario officiel pour 3 joueurs, 300 à 455 points.

Les bûcherons d'Engu avaient préparé de grandes quantités de bois dans les forêts de Naralon. Les forces de l'Empire les avaient traquées dans le but d'interrompre la production. Pendant ce temps, les seigneurs des forêts avaient commencé leur approche, furieux contre deux qui avaient abattu leurs arbres !

Forces

Delgon & Empire

Choisissez une force Delgon de 300 points, ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

Delgon

1 x NuraKira Superviseur

1 x KalDreman

Empire

1 x Garosa Engu

3 x Soldat Engu

1 x Wagon à Grumes

2 x Yirnak Domestique

Mise en place

Il s'agit d'une partie de grande ampleur : Delgon, Empire et Kedashi. Chaque joueur sélectionne une armée de 300 points et le joueur Delgon ajoute les bûcherons comme Alliés.

Delgon: Le joueur Delgon déploie ses forces en un selu groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) à 24 pouces (60 cm) d'un bord de table (l'orée de la forêt), accompagnées des bûcherons, du Wagon à Grumes et d'un NuraKira Superviseur avec son garde du corps KalDreman.

Empire: • Le joueur impérial déploie toutes ses figurines en groupes (déployer une figurine puis autant de figurines que vous le désirez à portée de Rayon de Commandement) à au moins 24 pouces (60 cm) de toute figurine Delgon ou Engu.
• Une figurine doit être choisie comme commandant et bénéficie de la compétence Commandant[L] (4)

Kedashi: le joueur Kedashi n'est pas déployé au début de la partie, mais peut utiliser ses Marqueurs d'Initiative pour déployer un groupe de figurines n'importe où sur la table à plus de 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie. Ils peuvent être activés même si toutes les figurines ne sont pas déployées.

Objectifs

Delgon: le joueur Delgon gagne s'il peut escorter le NuraKira Superviseur ou le Wagon à Grumes hors de la table. Le joueur Delgon fuit si le Wagon à Grumes est détruit et le NuraKira Superviseur tué.

Empire: le joueur impérial gagne s'il peut détruire le Wagon à Grumes et tuer le NuraKira Superviseur, mais fuit si plus de la moitié de Élites sont tuées.

Kedashi: le joueur Kedashi gagne s'il élimine (en les tuant ou si elles fuient) toutes les figurines portant une hache ainsi que le commandant des forces de l'Empire.

Règles spéciales

Les Bûcherons d'Engu: • L'équipe de bûcherons consiste en un Wagon à Grumes, un Garosa Engu et trois Soldats Engu. Il s'agit d'Alliés des Delgon, mais le Garosa Engu dispose de la compétence Loyauté[T] (NuraKira Superviseur).

• Le NuraKira Superviseur est accompagné d'un KalDreman qui fait office de garde du corps.

Variantes

Ce scénario nécessite de nombreuses figurines spécifiques, mais il peut être adapté pour être joué avec votre collection de figurines. On peut par exemple jouer un groupe de Bannis Devanu qui s'en prennent à un marchand Casanii escorté par des Dhogu.

Figurines spéciales

NuraKira Superviseur: Delgon - Base; Élite; Mouvement: 6", Combat: 1, Soutien: 1, Sauvegarde: 6+, RC: 6", Taille: petit (30mm); Compétences: Capitaine (6) [L], Protégé (2) [T]

Wagon à Grumes: Objet; Objet; Mouvement: Special, Combat: -, Soutien: -, Sauvegarde: 2+, RC: -, Vigueur: 2, Taille: gargantuesque (80mm); Compétences: Carburant [T], Solide [T], Très Lourd [T], Non Entraîné [T], Très Résistant* [S]

Compétences

Capitaine (x) [L]: Activez jusqu'à X Troupes ou Civils Amicaux.

Carburant [T]: Cette figurine ne récupère pas de Vigueur durant la Phase de Fin.

Commandant (x) [L]: Activez jusqu'à X Élites, Troupes ou Civils Amicaux ou Alliés.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Protégé (x) [T]: Cette figurine peut être accompagnée par jusqu'à X figurines Rares[T].

Solide [T]: Cette figurine ne peut pas être ciblée par une Attaque à Distance.

Très Lourd [T]: Cette figurine peut être déplacée jusqu'à 6 pouces (15 cm) si elle est tirée par 1 figurine Énorme, 2 Grandes figurines ou 4 figurines Moyennes, ou 3 pouces (8 cm) si elle est tirée par 1 Grande figurine ou 2 figurines Moyennes.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Source: Twilight Day 2017

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Death In The Trees!

Mourir en Héros

Un scénario expérimental pour 2 joueurs, 200 à 240 points.

Depuis des jours, ils étaient coincés dans ce village comme un jeune Garkrid coincé contre un rocher par un kosok. En goûtant l'atmosphère, le capitaine Germain roulait des yeux. Une telle attaque des Delgon était attendue par ici, c'est d'ailleurs pour ça que lui et son groupe de chevaliers avaient été stationnés auprès de la milice. Seulement personne ne s'attendait à ce que l'attaque soit d'aussi grande ampleur.

Et maintenant, il allait mourir, dans cet endroit glacial, où la glace tombait du ciel.

Le village était situé en plein au cœur des montagnes. Il n'existait pas de route commerciale à proximité et aucune richesse ne sortait des sous-sols. Ainsi, les commerçants ne passaient que rarement et essayaient de tirer le maximum de profits des villageois isolés. De plus, si peu de Fubarnii venaient ou partaient de cet endroit, que le village aurait pu être brûlé puis rasé, les squelettes des villageois dépouillés par les pillards avant que les malversations des Delgon ne soient découvertes. Il s'agissait de zélotes fous isolés dans les montagnes et ils étaient nombreux au dehors à vouloir faire couler leur sang.

La seule chose qui sauvait ce village était son mur. Peu de cités dans l'Empire en avaient, et ceux-ci étaient taillés dans la roche grise qui perçait le ciel, contrairement aux murs de sable durci de la ville d'origine de Germain. Tout ce qui séparait l'élite de l'Empire et une mort certaine était une ligne de rochers.

Pourtant, l'espoir qu'avait Germain de tenir la cité jusqu'à l'arrivée des renforts diminuait rapidement.

Le village disposait d'assez de nourriture et les champignons des fermes souterraines pourraient les alimenter pendant des mois. Germain savait pouvoir préserver son moral aussi longtemps. Mais depuis quelques jours, Germain avait vu l'érection d'une puissante machinerie de l'autre côté de la porte.

"On dirait un très gros Derak", avait dit l'ingénieur, qui ressemblait plus à un bricoleur du dimanche aux yeux de Germain. "Une conception très intéressante. Vous pensez que je pourrais y jeter un oeil?"

Germain aurait adoré que l'ingénieur puisse jeter un œil, surtout si cela signifiait qu'il pouvait partir et rentrer dans le sud, là où les Devanus menaçaient sa famille. Mais cette hypothèse était peu probable, d'autant plus que la construction de la machine semblait arriver à sa fin. A moins d'une intervention divine - et les Delgon affirmaient que les dieux étaient de leur côté - il ne semblait pas que Germain pourrait partir où que ce soit bientôt.

Il soupira. Des journées d'inaction l'avaient mis de mauvaise humeur, frustré. L'impossibilité de changer quoi que ce soit à la situation entraînait en conflit avec sa nature décidée. Il savait déjà ce qu'il devait faire, non pas pour sauver ce pauvre village, mais pour faire quelque chose qui nuirait aux Delgon : il devait les affronter.

Il convoqua les quelques chevaliers qui restaient sous ses ordres. Pendant qu'il parlait, d'une voix qui le surprit lui-même, il indiqua à son second : "c'est toi le kopa maintenant."

Elle s'inclina par réflexe, pas certaine de la façon dont il fallait réagir. Il pointa du doigt la moitié de ses chevaliers restants, quatre vétérans, et leur ordonna de monter en selle. Le capitaine de la milice qui était témoin de la scène restait confus face aux ordres de Germain.

"Quand je donnerai l'ordre, ouvrez les portes. Je vais casser leur jouet, même si c'est la dernière chose que je fais de ma vie".

Forces

Delgon

Choisissez une force Delgon de 200 points (séparez la force en deux groupe de 100 points), ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

1 x Mécanicien Delgon

1 x Bombarde Belderak

Mise en place

Empire: Les Chevaliers sont déployés au centre d'un bord de surface de jeu de taille moyenne (4 x 4 pieds - 120 x 120 cm) - derrière eux se trouvent les portes du village qu'ils viennent de franchir.

Delgon: le joueur Delgon se déploie sur l'autre moitié de table. La Bombarde Belderak est placée à 24 pouces (60 cm) de murs du village (plus loin, le village serait hors de portée), le Mécanicien Delgon à son contact. La moitié de la force Delgon (en points) est déployée sur sa moitié de table à plus de 12 pouces (30 cm) de la Bombarde Belderak (ils n'ont pas confiance dans le concept). L'autre moitié est mise de côté.

Objectifs

Empire: L'Empire gagne si le Mécanicien Delgon est tué et la Bombarde Belderak est détruite.

Delgon: Les Delgon gagnent si le Capitaine de Milice impérial est tué.

Règles spéciales

Déclencher l'alarme: Si le Mécanicien Delgon est attaqué mais pas tué immédiatement, ses cris alertent les autres Delgon. Au tour suivant, les Delgon qui ne sont pas encore déployés sont déployés sur la table, en contact du bord de table du joueur Delgon.

L'alarme est aussi déclenchée si les Chevaliers engagent le combat avec les autres Delgon sur la table, quel que soit le résultat du combat.

Détruire la Bombarde Belderak: Un chevalier peut utiliser son action de combat pour attaquer la Bombarde Belderak, en n'utilisant que des Erac. La Bombarde Belderak ne lance pas de Pierres de Combat.

Variantes

Remplacer le Capitaine de Milice par le Capitaine Danomar (les forces Delgon font alors 125 points chacune).

Source: <http://forum.worldoftwilight.com/index.php?topic=174.0>

Auteur: TheGremlin

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Death And Glory

Nettoyage

Un scénario officiel pour 4 joueurs ou plus, 600 à 710 points.

Les chasseurs ont repéré la tour Devanu et sont en train de s'en approcher. La meute est sortie pour chasser, mais un garde solitaire est resté en arrière pour surveiller les oeufs, c'est l'occasion idéale pour massacrer cette couvée.

Forces

Devanu

Choisissez deux forces Devanu de 300 points, ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

- 1 x Jenta Lancier
- 4 x Bâton à Œufs Devanu
- 2 x Devanu Nouveau Né

non-Devanu

Choisissez deux forces non-Devanu de 300 points.

Mise en place

Placez une tour au centre d'une surface de jeu de taille moyenne (4 x 4 pieds - 120 x 120 cm).

Le joueur Devanu déploie un seul Jenta Devanu à côté de la tour, avec les quatre Bâtons à Œufs Devanu et les deux Devanu Nouveaux Nés. Les autres Devanu sont mis de côté.

Les joueurs non Devanu déploient leurs figurines n'importe où à plus de 12 pouces (30 cm) de la tour Devanu.

Le joueur Devanu peut utiliser une Activation déployer un groupe de figurines (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement), à plus de 12 pouces (30 cm) de toute figurine Ennemie. Le joueur Devanu peut activer ses figurines même s'il n'a pas encore déployée toutes ses figurines, mais toutes les figurines doivent être déployées.

Objectifs

Devanu: Si le joueur Devanu peut faire sortir de la table plus de la moitié de ses figurines non Animal, dont au moins un Bâton à Œufs Devanu, le joueur Devanu gagne. Les Devanu ne peuvent pas fuir tant qu'il reste des Bâtons à Œufs Devanu ou des Devanu Nouveaux Nés sur la table.

Attaquants: Les attaquants gagnent un point de victoire par Devanu ou Bâton à Œufs Devanu éliminé. Les attaquants fuient séparément s'ils perdent plus de la moitié de leurs Élités respectives. Un attaquant en fuite donne un de ses points de victoire à chaque autre joueur attaquant. Si les attaquants empêchent les Devanu de gagner, l'attaquant qui a le plus de points de victoire gagne.

Règles spéciales

Les Devanu sont à l'aise dans leur nid, mais leurs bêtes et les autres figurines sont moins confiantes. Les Grishaks et les figurines de cavalerie (KalMalog inclus) sont incapables d'escalader la tour. Les autres figurines doivent faire un Test d'Agilité à moins de se Déplacer Prudemment.

Test d'Agilité: Lancez 1D6

1 : La figurine tombe de la tour (faites un jet de Sauvegarde pour chaque tranche de 6 pouces (15 cm) de chute).

2 : Le mouvement de la figurine est immédiatement interrompu.

3+ : La figurine se déplace normalement.

Les figurines avec la compétence Au Pied Sûr[T] peuvent relancer ce test.

Figurines spéciales

Bâton à Œufs Devanu: Devanu - Base; Oeuf, Élite, Objet; Mouvement: –, Combat: –, Soutien: –, Sauvegarde: 4+, RC: 0", Taille: petit (30mm); Compétences: Dissimulé [T], Non Entraîné [T], Encombrant [T]

Devanu Nouveau Né: Devanu - Base; Jenta; Mouvement: 8", Combat: 2, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 3", Vigueur: 1, Taille: petit (30mm); Compétences: Agilité [T], Férocité* [C], Fratrie [C]

Jenta Chasseur: Devanu - Base; Élite, Jenta; Mouvement: 8", Combat: 4, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 6", Vigueur: 3, Taille: moyen (40mm); Compétences: Agilité [T], Discipline de Combat* [C], Feinte* [C], Férocité* [C], Saut* (4) [A], Attaque Rapide [C], Fratrie [C]

Jenta Dresseur de Bêtes: Devanu - Base; Élite, Jenta; Mouvement: 8", Combat: 4, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 6", Vigueur: 3, Taille: moyen (40mm); Compétences: Agilité [T], Dresseur (2) [L], Férocité* [C], Saut* (4) [A], Chasse en Groupe [C]

Jenta Lancier: Devanu - Base; Élite, Jenta; Mouvement: 8", Combat: 4, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 6", Vigueur: 3, Taille: moyen (40mm); Compétences: Agilité [T], Férocité* [C], Saut* (4) [A]; **Spear:** : Mouvement: 8", Portée: 8", Combat: 2, Abilities: Focalisation* [R], Arme Légère [R], Longue Portée* (4) [R]

Compétences

Agilité [T]: Cette figurine lance un Oran supplémentaire si elle est la cible d'une Attaque à Distance. Cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté.

Arme Légère [R]: Cette compétence de Tir à Distance peut être utilisée même si la figurine est Engagée. La figurine doit d'abord se désengager (se Déplaçant Prudemment).

Attaque Rapide [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour mener un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Aucun des deux camps ne peut bénéficier de Soutien.

Chasse en Groupe [C]: Cette figurine fournit une Pierre de Combat supplémentaire si elle soutient une autre figurine avec Chasse en Groupe[C].

Discipline de Combat* [C]: Relancez une ou toutes les Pierres de Combat.

Dissimulé [T]: Cette figurine ne peut pas être ciblée par une Attaque à Distance à plus de 6 pouces (15 cm) de distance.

Dresseur (x) [L]: Activez jusqu'à X Animaux Amicales.

Encombrant [T]: Une figurine ne peut transporter qu'un seul objet Encombrant[T]. Les Petites figurines doivent se Déplacer Prudemment si elles transportent un objet Encombrant[T]. Une figurine transportant un objet Encombrant[T] doit payer un point de Vigueur supplémentaire avant d'utiliser une compétence nécessitant de la Vigueur. Les figurines Énormes ignorent le trait Encombrant[T].

Feinte* [C]: Forcez votre adversaire à relancer toutes ses Pierres de Combat.

Focalisation* [R]: A utiliser avant une attaque. Lancez une Pierre de Combat supplémentaire contre toutes les figurines ciblées par cette attaque.

Fratrie [C]: Cette figurine fournit une Pierre de Combat supplémentaire si elle soutient une autre figurine avec la compétence Fratrie[C] ou Matriarche[L].

Férocité* [C]: Lancez une Pierre de Combat supplémentaire.

Longue Portée* (x) [R]: Augmentez la portée de cette attaque de X".

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Saut* (x) [A]: Sautez jusqu'à X", en ignorant les figurines dans le passage. Ce mouvement ignore la règle se Déplacer Prudemment.

Source: Twilight Day 2022

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Eradicate

Les nuisibles

Un scénario officiel pour 2 joueurs ou plus, 195 à 200 points.

Gil Masharl a visité récemment une colonie et y a laissé accidentellement quelques Garkrid vicieux (mais délicieux). Les Fubarnii locaux ont décidé de nettoyer la zone de cette invasion de nuisibles (puis de faire un festin en leur honneur) et maintenant, tout le monde semble s'impliquer, notamment un Prêtre Delgon de passage mais aussi une meute Devanu qui voient là une belle occasion de remplir leurs réserves de nourriture.

Forces

Empire

1 x Capitaine de Milice
5 x Milicien
1 x Reyad
4 x Frondeur

Devanu

1 x Sempa Devanu
3 x Grishak

Delgon

1 x NuraKira
4 x KalJoran
2 x KalDru
1 x Vétéran KalMalog

Figurines supplémentaires

Garkrid

1 x Nid de Garkrid Galésien
9 x Garkrid Galésien
10 x Marqueur Carcasse

Mise en place

La bataille a lieu sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec le Nid de Garkrid au centre de la table. Les joueurs placent ensuite les Garkrid à tour de rôle près du centre de la table, mais à plus de 3 pouces (8 cm) de tout autre Garkrid. Chaque joueur place trois Garkrid sur la table.

Les joueurs se déploient en piochant un Marqueur d'Initiative. Quand son Marqueur est pioché, le joueur peut placer un groupe de figurines (déployer une figurine puis autant de figurines que vous le désirez à portée de Rayon de Commandement) n'importe où sur la table à plus de 12 pouces (30 cm) de toute figurine Ennemie ou d'un Garkrid.

Objectifs

Les joueurs essaient de capturer autant de Garkrid que possible.

Si un Garkrid est tué, retirez la figurine de la table et remplacez-la par un Marqueur Carcasse. Ces jetons sont des Objets et peuvent être déposés ou transférés. Une figurine peut porter n'importe quel nombre de Marqueur Carcasse.

Un joueur peut choisir de fuir lors d'une phase finale, et il fuit automatiquement si plus de la moitié de ses Élités sont tuées ou ont quitté la table. Tirez une Pierre de Combat pour chaque Marqueur Carcasse portée par une figurine en fuite à moins de 18 pouces (45 cm) du centre de la table ou à moins de 6 pouces (15 cm) d'une figurine Ennemie. En cas de réussite, le Marqueur Carcasse est conservé, sinon il est laissé en place sur la table. Les figurines à plus de 18 pouces (45 cm) du centre de la table et à plus de six" d'une figurine Ennemie conservent leurs Marqueur Carcasse.

Le dernier joueur en lice garde tous les Marqueur Carcasse portés par ses figurines et ceux laissés sur la table par les autres joueurs après qu'ils aient fui.

A la fin de la partie, compter les Marqueur Carcasse de chaque joueur. Le gagnant est celui qui a le plus de Marqueur Carcasse. En cas d'égalité, celui qui a détruit le Nid de Garkrid gagne la partie.

Règles spéciales

Déplacer un Garkrid !: Les Garkrid sont de petites créatures vicieuses et sont activés par les joueurs. Chaque fois qu'un de vos Marqueurs d'Initiative est pioché, vous pouvez, avant toute activation, sélectionner un Garkrid qui n'est pas engagé avec une figurine et le déplacer de 2 pouces (5 cm). N'importe quel Garkrid peut être déplacé à plusieurs reprises à chaque tour.

Combat: Au cours de la Phase de Combat, les joueurs peuvent, quand c'est leur tour, attaquer avec un Garkrid engagé contre une figurine Ennemie.

Variantes

Option multijoueurs: Ce scénario peut être joué avec n'importe quel nombre de joueurs en augmentant la taille de la surface de jeu et le nombre de Garkrid. Chaque joueur peut sélectionner jusqu'à 200 points de figurines de sa culture.

Figurines spéciales

Garkrid Galésien: Animal Sauvage; Animal; Mouvement: 2", Combat: 2, Soutien: 0, Sauvegarde: 5+, RC: 0", Taille: petit (30mm); Compétences: Instinctif (2, 0) [T], Animal Sauvage [T]

Marqueur Carcasse: Objet; Objet; Mouvement: –, Combat: –, Soutien: –, Sauvegarde: –, RC: –, Taille: minuscule (15mm); Compétences: Non Entraîné [T]

Nid de Garkrid Galésien: Animal Sauvage; Animal; Mouvement: 0", Combat: 2, Soutien: 0, Sauvegarde: 4+, RC: 0", Taille: moyen (40mm); Compétences: Instinctif (2, 0) [T], Animal Sauvage [T]

Compétences

Animal Sauvage [T]: Cette figurine traite toutes les figurines comme des Ennemis et utilisera toujours son Action de Combat pour débiter un combat avec la figurine la plus proche.

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Source: The Compiled Twilight Traveller Issue 1

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Bug Hunt!

Panne d'essence

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 225 à 255 points.

Elush, le NuraKira, devenait nerveux. On lui avait confié deux nouveaux KalMalog pour cette mission, mais ils avaient été plutôt passifs jusqu'à présent. Ils devaient fournir beaucoup trop d'efforts pour leur entretien et ils n'étaient pas ce qu'on peut appeler furtifs, avec leur fracas de quincaillerie permanent, sans parler de leur odeur.

Le fourgon de carburant ne s'était pas présenté au rendez-vous et les KalMalog fonctionnaient avec un réservoir dangereusement bas. Les éclaireurs Dhogu avaient rapporté des nouvelles d'une épave de véhicule à proximité, apparemment attaqué par des démons. Il était fort probable que ce soit leur chariot de ravitaillement. Il y avait des risques que les démons soient encore autour. Mais s'ils arrivaient à l'atteindre, les KalMalog pourraient faire le plein et peut-être enfin prouver leur utilité.

Forces

Devanu

1 x Jenta Chasseur
1 x Jenta Lancier
1 x Jenta Dresseur de Bêtes
3 x Grishak

Delgon

1 x NuraKira
1 x KalDreman
1 x NuraLehn
6 x KalGarkii
2 x KalDru
2 x KalMalog

Mise en place

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm). L'épave du fourgon Delgon tient sur un grand socle, au centre de la table. D'autres petits éléments de décor sont également placés sur la table.

Les Delgon sont déployés en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement), à plus de 18 pouces (45 cm) du fourgon.

Les Devanu peuvent être déployés en un ou plusieurs groupes, à plus de 24 pouces (60 cm) de toute figurine Delgon.

Objectifs

Le joueur Devanu gagne s'il tue les deux KalMalog. Le joueur Delgon gagne si les Devanu fuient.

Les Devanu s'enfuient si tous les Jenta sont tués.

Les Delgon ne peuvent pas fuir.

Règles spéciales

Les KalMalog commencent la partie avec 1 point de Vigueur chacun.

L'épave ne peut pas être déplacée. Si un KalMalog commence son activation adjacent à l'épave sans être engagé, il peut alors sacrifier son activation et regagner jusqu'à 3 point de Vigueur. Un KalMalog peut remplir son réservoir plus d'une fois, mais il ne peut jamais avoir plus de 6 point de Vigueur.

Notes: Ce scénario est un challenge pour chacun des joueurs car aucun camp n'a de commandement. Il offre aux Jenta une opportunité pour prouver leur valeur. Le joueur Devanu peut choisir n'importe quelle combinaison de Jenta (Jenta Chasseur, Jenta Lancier ou Jenta Dresseur de Bêtes) pour sa troupe.

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: Out Of Gas

Pilleurs d'œufs

Un scénario officiel simple pour 2 joueurs ou plus, 200 à 300 points.

Les œufs du kellanion akitiin sont considérés dans tout Anyaral comme un mets délicat et nombreux sont les courageux aventuriers qui risquent leur vie pour tenter de capturer ces délicieuses orbes gluantes.

Les akitiins adultes sont cependant très protecteurs et attaqueront quiconque s'aventure à proximité de leurs nids, sortant brusquement de leurs tunnels et capturant les malheureux intrus pour nourrir leur progéniture souterraine.

Figurines supplémentaires

Kedashi

1 x Akitiin Kellanion

8 x Œuf d'Akitiin

Pour La Variante

8 x Akitiin Nouveau Né

Mise en place

La rencontre se déroule sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec quelques éléments de décor disséminés. On placera deux œufs par joueur près du centre du plateau, à au moins 2 pouces (5 cm) l'un de l'autre. Deux œufs supplémentaires par joueur sont placés près de la table, ainsi qu'un ou deux akitiin et les nouveau-nés akitiin (si vous les utilisez).

Les joueurs piochent des Marqueurs d'Initiative pour déployer leurs figurines. Lorsque son Marqueur est tiré, un joueur peut placer toutes ses figurines en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) n'importe où sur la table à au moins 12 pouces (30 cm) de toute autre figurine ou œuf. Continuez à piocher les Marqueurs d'Initiative comme à la normale, les joueurs qui se sont déployés peuvent activer leurs figurines ou placer un akitiin sur le plateau même si tous les joueurs ne se sont pas encore déployés.

Objectifs

Le joueur qui s'échappe avec le plus d'œufs à la fin de la partie a gagné ! Si plusieurs joueurs en ont le même nombre alors ils ont tous gagné ! La partie continue jusqu'à ce que toutes les figurines aient quitté la table. Les joueurs ne peuvent pas être forcés à fuir.

Règles spéciales

Marqueurs d'Activation: Chaque joueur utilisera quatre Marqueurs d'Initiative à la place des six habituels.

Les œufs: Les œufs sont traités comme des Objets. Il n'y a pas de limite au nombre d'œufs qu'une figurine peut transporter. Les Animaux peuvent transporter des œufs, mais les lâchent après leur déplacement.

L'akitiin: S'il y a des akitiin disponibles hors du plateau, n'importe quel joueur peut choisir d'en déployer un à la place d'une Activation. L'akitiin peut apparaître n'importe où sur le plateau tant qu'il est placé à moins de 3 pouces (8 cm) d'un œuf.

Durant la Phase de Combat, un joueur peut utiliser son tour pour attaquer avec un akitiin. L'akitiin peut utiliser Fente[C], mais doit attaquer une figurine portant un œuf en priorité.

Si l'akitiin est touché par un coup, lancez une Pierre de Combat au lieu de faire un jet de Sauvegarde. En cas de succès, l'akitiin s'enfuit dans son tunnel et est retiré de la table. Lancez trois Pierres de Combat : le joueur qui a porté les coups peut placer un œuf pour chaque succès dans la zone précédemment occupée par l'akitiin.

S'il n'y a aucune figurine à moins de 3 pouces (8 cm) de l'akitiin à la fin d'une Phase de Combat, celui-ci bat en retraite, emportant tous les œufs à 3 pouces (8 cm) de lui.

Fuite: Une figurine peut s'échapper si elle termine son mouvement à au moins 6 pouces (15 cm) de toute figurine Ennemie. Si elle se trouve à plus de 18 pouces (45 cm) du centre de la table, elle conserve automatiquement tous les œufs qu'elle transportait. Dans le cas contraire, lancez une Pierre de Combat pour chaque œuf et laissez-en un sur le plateau pour chaque échec.

Variantes

Écllosion des œufs: Utilisez la compétence Écllosion[S] des œufs. Toute figurine portant un œuf qui éclot est désormais en combat avec le nouveau-né. On se rappellera que les œufs lâchés par les Animaux à la fin de leur déplacement leur restent adjacents.

Si vous manquez de figurines de nouveau-nés, utilisez des figurines alternatives ou des marqueurs quelconques, ou encore décidez que les œufs restants n'éclosent pas (mettez-vous d'accord sur la règle à utiliser avant de commencer la partie).

De plus, si durant la partie vous devez placer un œuf mais qu'aucun n'est disponible, un autre œuf sélectionné aléatoirement éclot immédiatement. Remplacez-le par un nouveau-né, et récupérez l'œuf ainsi libéré.

Contrôle des nouveaux nés: Un joueur peut utiliser l'un de ses Marqueurs d'Initiative pour activer un nouveau-né à la place de ses propres figurines.

Attaquer avec les nouveaux nés: Pendant la phase de combat, un joueur peut profiter de son tour pour attaquer avec un nouveau-né.

Figurines spéciales

Akitiin Kellanion: Kedashi - Base; Animal; Mouvement: 4", Combat: 6, Soutien: 0, Sauvegarde: 3+, RC: 6", Vigueur: 3, Taille: énorme (60mm); Compétences: Agressif (3) [T], Embuscade [S], Instinctif (4, 0) [T], Fente (3) [C], Puissant [C], Non Entraîné [T], Très Résistant* [S], Animal Sauvage [T]

Akitiin Nouveau Né: Kedashi - Base; Animal; Mouvement: 6", Combat: 1, Soutien: 1, Sauvegarde: 6+, RC: 1", Taille: minuscule (15mm); Compétences: Meute (1) [L], Ranger [T]

Œuf d'Akitiin: Kedashi - Base; Œuf, Objet; Mouvement: -, Combat: -, Soutien: -, Sauvegarde: 6+, RC: 2", Taille: minuscule (15mm); Compétences: Écllosion (Akitiin Nouveau Né) [S], Nid (5) [S], Non Entraîné [T]

Compétences

Agressif (x) [T]: Cette figurine bénéficie toujours d'une Action de Combat s'il y a des figurines Ennemies à moins de X".

Animal Sauvage [T]: Cette figurine traite toutes les figurines comme des Ennemis et utilisera toujours son Action de Combat pour débiter un combat avec la figurine la plus proche.

Embuscade [S]: Ne déployez pas cette figurine au début de la partie, mais déployez à la place un marqueur n'importe où sur le plateau de jeu. S'il y a des figurines à moins de 6 pouces (15 cm) du marqueur au début d'une Phase de Combat, déployez immédiatement cette figurine avec son socle recouvrant le marqueur.

Fente (x) [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour attaquer une figurine dans un rayon de X". Ces figurines sont considérées comme adjacentes pendant toute la durée du combat. Cela peut être utilisé pour attaquer à travers des figurines obstructives.

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Meute (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Meute[L].

Nid [S]: Au début du jeu, vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine et jusqu'à X figurines identiques. Vous pouvez utiliser un Marqueur d'Initiative pendant le jeu pour déployer ces figurines en un seul groupe à au moins 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie. Les figurines peuvent être activées pendant le Tour.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Ranger [T]: Cette figurine peut se déplacer sur du terrain difficile sans se Déplacer Prudemment.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Écllosion (x) [S]: Lancez un dé au début de chaque Phase de Combat. Sur un 5 ou un 6 l'œuf éclot : remplacez cette figurine par un X. Le X nouvellement éclos peut participer au combat.

Source: Salute 2018

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Frédéric Fiquet

Titre original: Eggs!

Protégez le troupeau !

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 250 à 455 points.

Assis sur son fidèle EnuK, le vieux Reyad regardait les bêtes paître dans la plaine. Le vent sifflait doucement à travers l'herbe. Un petit mouvement attira son regard, une forme svelte se dissimulait sous les arbres. Soupirant profondément, il fit signe à ses compagnons « En selle, voilà des complications. »

Forces

Empire

2 x Reyad
5 x Cavalerie Légère
4 x Frondeur
2 x Skerrat de Sétir

Devanu

1 x Jenta Dresseur de Bêtes
1 x Jenta Chasseur
1 x Jenta Lancier
4 x Grishak

Renforts

1 x Capitaine de Cavalerie
4 x Chevalier

Figurines supplémentaires

Empire

1 x Belan
6 x EnuK

Mise en place

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec quelques zones de terrain difficile et des obstacles.

Le Belan est placé au centre de la table. A tour de rôle, les joueurs placent les EnuK, chaque animal à plus de 18 pouces (45 cm) du centre et 6 pouces (15 cm) les uns des autres. Piochez un Marqueur d'Initiative pour désigner celui qui place le premier. Ne remettez pas dans la pioche les Marqueurs ainsi retirés avant la fin du premier tour.

Le joueur de l'Empire déploie toutes ses figurines, hormis les Chevaliers, en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) à 6 pouces (15 cm) ou plus de toute bête.

Le joueur Devanu déploie 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 plus de 9 pouces (22 cm) de toute autre figurine.

Objectifs

Devanu: Le joueur Devanu tente de tuer autant de bêtes que possible. Il gagne 1 point pour chaque EnuK tué et 3 pts s'il tue le Belan. S'il obtient 5 points, il emporte la partie. Les Devanu s'enfuient s'ils perdent 4 figurines ou 2 Devanu.

Empire: Le joueur Empire ne fuit pas.

Règles spéciales

Le joueur de l'Empire reçoit les Chevaliers en renfort au début du cinquième tour.

Les bêtes sont neutres mais peuvent être activées par les figurines de l'Empire avec la compétence Dresseur[L].

A la fin de chaque tour, toute bête qui n'a pas été activée durant le tour et à moins de 6 pouces (15 cm) d'un Ennemi (Empire ou Devanu) se déplace de tout son mouvement en ligne droite à l'opposé de la figurine la plus proche.

Variantes

Le joueur Devanu peut choisir n'importe quelle combinaison de jenta (Jenta Chasseur, Jenta Lancier ou Jenta Dresseur de Bêtes) pour sa troupe. Le joueur de l'Empire peut choisir d'autres renforts, mais il est utile qu'ils se déplacent rapidement !

Si vous trouvez les choses trop faciles ou trop difficiles pour le Devanu, n'hésitez pas à ajouter plus de bêtes ou à réduire les points gagnés par bête. Mieux encore, échangez les rôles et voyez qui est le meilleur chasseur !

Source: The Twilight Traveller Issue 1

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: Protect The Herd!

Résistance

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 400 à 490 points.

Danomar a trop longtemps observé sans rien faire l'avance Delgon dans l'Empire, il a tourné le dos à son serment. Après avoir soutenu la ville de Ardel, Danomar a conduit ses fidèles dans les collines, harcelant à chaque occasion les ravitaillements Delgon. Des éleveurs locaux l'ont prévenu qu'un prêtre et son entourage ont été repérés à proximité. Il est temps de frapper un grand coup contre les Delgon et de faire payer ses crimes contre l'Empire à ce prêtre.

Forces

Empire

1 x Capitaine Danomar
2 x Chevalier de Relan
1 x Capitaine de Cavalerie
3 x Chevalier
1 x Reyad
3 x Frondeur

Delgon

1 x NuraSen
4 x KalDreman
2 x NuraLehn
8 x KalGarkii
1 x NuraKira
4 x KalJoran
2 x KalDru
1 x KalMalog

Mise en place

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm).

Une route de 6 pouces (15 cm) de large traverse le centre de la table d'est en ouest et plusieurs zones de terrain difficile s'étendent de chaque côté.

Le joueur Delgon se déploie en premier. Ses figurines sont placées en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) sur la route, à plus de 24 pouces (60 cm) du bord ouest.

Le joueur de l'Empire déploie ses figurines à plus de 12 pouces (30 cm) de toute figurine Delgon.

Objectifs

Le joueur de l'Empire gagne s'il tue le NuraSen.

Le joueur Delgon gagne si le NuraSen réussit à s'enfuir par le bord ouest de la table.

Règles spéciales

Les Delgon sont attaqués par surprise et ne peuvent pas s'activer lors des deux premières Marqueurs d'Initiative piochées.

Aucun joueur ne peut fuir.

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: Resistance

Retour à la maison

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 375 à 435 points.

Le soleil se lève à l'horizon, ses rayons matinaux brillant sur les lances d'une petite troupe de Fubarnii. Un négociant en atours observe avec circonspection les collines. Son Baruk est agité depuis un moment et il serait heureux de ramener sa précieuse cargaison dans la sécurité de la colonie. Un cri acéré glace alors le marchand et deux Devanu surgissent des broussailles, suivis par leurs Grishak. Les chasseurs luisants réduisent rapidement la distance qui les sépare des voyageurs fatigués.

Le marchand parviendra-t-il à conduire son chargement jusqu'à la colonie ou les Devanu réussiront-ils à nourrir leurs jeunes de tendre chair de Baruk ?

Forces

Empire

1 x Capitaine de Cavalerie
3 x Chevalier
1 x Reyad
4 x Frondeur
1 x Capitaine de Milice
5 x Milicien
1 x Marchant
2 x Baruk

Devanu

1 x Kopa Devanu
1 x Sempa Devanu
3 x Grishak

Mise en place

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm).

Le joueur Empire déploie son Marchant et les Miliciens dans un angle et place l'entrée de la colonie dans l'angle opposé, à au moins 30 pouces (75 cm) de la figurine la plus proche. Il déploie ensuite ses Chevaliers à moins de 3 pouces (8 cm) de l'entrée du tunnel.

Le joueur Devanu déploie toutes 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 24 pouces (60 cm) de toute figurine Empire.

Objectifs

Le joueur Empire gagne si l'un des Baruk parvient à l'entrée de la colonie. Le joueur Empire player ne s'enfuira pas, à moins que les deux Baruk soient tués.

Le joueur Devanu gagne s'il parvient à tuer les deux Baruk. Les Devanu s'enfuient si le Kopa Devanu ou le Sempa Devanu est tué.

Variantes

Mode campagne: Ce scénario peut être joué comme le second d'un mini-campagne, le précédent étant « Un ingénieur en balade » et le suivant « Coincé ».

- Si le joueur Empire gagne, il peut monter le Capitaine de Milice et le Reyad sur des Eruk lors du scénario final.
- Si le joueur Devanu gagne il peut ajouter un Grishak ou un Kosok supplémentaire à sa force lors du scénario final.

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: The Journey Home

Si près du foyer (Delgon)

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 300 à 400 points.

Les quelques survivants de la forêt sont en train d'achever leur trajet de retour à la maison, laissant derrière eux les arbres maudits. Mais le destin est cruel et ils ont attiré l'attention de prédateurs affamés. Il est vital que Dehran parvienne à rentrer chez lui pour raconter ce qui est arrivé.

Forces

Delgon & Delgon

Choisissez une force Delgon de 200 points, ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

Delgon

1 x Dehran

4 x KalDehran

Mise en place

La bataille a lieu sur une plaine dégagée, proche des territoires Delgon.

Le joueur Delgon déploie toutes ses figurines en un ou plusieurs groupes (déployer une figurine puis autant de figurines que vous le désirez à portée de Rayon de Commandement) sur la route centrale, à au moins 24 pouces (60 cm) de la sécurité du village. Dehran est déployé avec ses gardes du corps KalDehran.

Les Devanus ne se déploient pas au départ, mais utilisent leurs Activations pour déployer des groupes n'importe où sur la table à plus de 15 pouces (38 cm) de toute figurine Delgon. Ces groupes peuvent être activés lors du tour où ils sont déployés.

Objectifs

Delgon: • Les Delgons doivent escorter Dehran jusqu'au village où il sera en sécurité.
• Les Delgons ne fuient pas sauf si Dehran est tué.

Devanu: • Les Devanus doivent tuer Dehran.
• Les Devanus s'enfuient si plus de la moitié de leurs Élites sont tuées.

Règles spéciales

Marqueurs d'Activation: Chaque joueur utilisera quatre Marqueurs d'Initiative à la place des six habituels.

Dans cette bataille, chaque joueur s'active séparément.

Source: Twilight Day 2018

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Close To Home (Delgon)

Si près du foyer (Empire)

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 300 points.

Les quelques survivants de la forêt sont en train d'achever leur trajet de retour à la maison, laissant derrière eux les arbres maudits. Mais le destin est cruel et ils ont attiré l'attention de prédateurs affamés. Il est vital que Danakan parvienne à rentrer chez lui pour raconter ce qui est arrivé.

Forces

Empire

Choisissez une force Empire de 200 points, ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

1 x Danakan

1 x Muri

2 x Chevalier de Relan

Mise en place

La bataille a lieu sur une plaine dégagée, proche de la sécurité du foyer.

Le joueur Empire déploie toutes ses figurines en un ou plusieurs groupes (déployer une figurine puis autant de figurines que vous le désirez à portée de Rayon de Commandement) sur la route centrale, à au moins 24 pouces (60 cm) de la sécurité du village. Danakan est déployé avec les Chevaliers de Relan.

Les Devanu ne se déploient pas au départ, mais utilisent leurs Activations pour déployer des groupes n'importe où sur la table à plus de 15 pouces (38 cm) de toute figurine de l'Empire. Ces groupes peuvent être activés lors du tour où ils sont déployés.

Objectifs

Empire: • Les impériaux doivent escorter Danakan jusqu'au village où il sera en sécurité.
• Les impériaux ne fuient pas sauf si Danakan est tué.

Devanu: • Les Devanus doivent tuer Danakan.
• Les Devanus s'enfuient si plus de la moitié de leurs Élites sont tuées.

Règles spéciales

Marqueurs d'Activation: Chaque joueur utilisera quatre Marqueurs d'Initiative à la place des six habituels.

Dans cette bataille, chaque joueur s'active séparément.

Source: Twilight Day 2018

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Close To Home (Empire)

Sous la canopée hurlante

Un scénario en cours de test pour 2 joueurs, 155 à 240 points.

Le capitaine voyageait sur cette route depuis des années, mais ne s'était jamais senti à l'aise à proximité de la forêt, là où le fleuve fait un profond méandre sous la canopée des arbres. Ils étaient toujours passés sans encombre, même s'ils avaient parfois eu à repousser des bêtes sauvages, cependant les rumeurs récentes l'inquiétaient. Soudain, un hurlement sauvage survint près du bateau et se réverbérait sur les eaux calmes.

Forces

Kedashi

1 x Grand Hurler Trebarnii
4 x Hurler Trebarnii
2 x Seldoath
1 x Barge

Empire

1 x Capitaine
1 x Second
4 x Membre d'Équipage
1 x Bolas
1 x Bateau à Vapeur
2 x Barge

Figurines supplémentaires

Marqueur

6 x Grand Arbre
8 x Marqueur cargaison

Mise en place

La bataille a lieu près du fleuve. Le cours d'eau doit mesurer 3' de large et 4' de long.

En commençant par le joueur Kedashi, chacun place 3 grands arbres. Les arbres font 3 pouces (8 cm) de diamètre et peuvent être posés n'importe où sur la table à plus de 4 pouces (10 cm) des bords de table et à plus de 8 pouces (20 cm) des autres arbres.

Le joueur de l'Empire déploie d'abord son bateau et deux barges derrière, la barge arrière doit être en contact avec le bout de la rivière. La force entière est déployée sur le bateau et les barges. Les huit Marqueurs cargaison sont placés sur les barges.

Les Kedashi placent une barge le long d'une des rives. Ils peuvent déployer certaines figurines sur la barge, les autres sont gardées en réserve.

Objectifs

Le joueur de l'Empire gagne s'il peut atteindre l'autre côté du fleuve avec au moins la moitié de ses Marqueurs cargaison à bord. Le joueur Kedashi gagne s'il empêche le joueur impérial d'atteindre son objectif.

Règles spéciales

Marqueurs d'Activation: Chaque joueur utilisera quatre Marqueurs d'Initiative à la place des six habituels.

Bateaux et barges: Le bateau à vapeur se déplace d'une vitesse maximale de 4 pouces (10 cm). Les barges ne peuvent pas être séparées.

La barge volée peut être manœuvrée à la rame par les Kedashi au cours de leur Activation, permettant un mouvement de 1 pouce (2 cm) par Kedashi et 2 pouces (5 cm) par Kedashi, avec un maximum de 6 pouces (15 cm).

Canopée dense: Les figurines Kedashi peuvent toutes se déplacer librement sous la canopée. Un joueur Kedashi peut choisir de dépenser une Activation pour "*descendre des arbres*" : placez alors n'importe quel nombre de figurines en réserve en contact d'un arbre. Ces figurines peuvent s'activer normalement dans le tour. Les figurines Kedashi en contact avec un arbre peuvent dépenser une action pour sortir de la table, ces figurines sont placées en réserve à la Phase de Fin. Les figurines Kedashi qui ne se trouvent pas dans l'eau peuvent utiliser les lianes pour se déplacer au-dessus de l'eau sans pénalité.

Voler les Marqueurs cargaison: Les figurines Kedashi peuvent voler les Marqueurs cargaison et déplacer les Marqueurs comme des Objets. Alternativement, les Hurleurs Trebarnii peuvent utiliser leur Compétence Lancer de Pierres pour lancer un Marqueur cargaison. Les Marqueurs peuvent être lancés jusqu'à 2 pouces (5 cm) de distance, dans ce cas, le lanceur peut lancer une Pierre de Combat additionnelle.

Fuite: les figurines Kedashi s'enfuient si le bateau sort de la table ou s'il ne reste plus de Marqueur cargaison sur les barges.

Nager: La rivière est une zone d'eau peu profonde, un terrain difficile qui ne bloque pas les Lignes de Mire et n'offre pas de couvert. Les figurines dans l'eau qui n'ont pas les règles Vol[T] et / ou Natation[A] se Déplacent Prudemment et lancent une Pierre de Combat de moins en combat.

Figurines spéciales

Grand Arbre: Objet; Objet; Mouvement: –, Combat: –, Soutien: –, Sauvegarde: 3+, RC: –, Vigueur: 2, Taille: gargantuesque (80mm); Compétences: Solide [T], Non Entraîné [T], Très Résistant* [S]

Marqueur cargaison: Marqueur; Objet; Mouvement: –, Combat: –, Soutien: –, Sauvegarde: –, RC: –, Taille: minuscule (15mm); Compétences: Non Entraîné [T]

Compétences

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Solide [T]: Cette figurine ne peut pas être ciblée par une Attaque à Distance.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Beneath the Howling Canopy

Des voyageurs importuns

Un scénario officiel pour 2 à 3 joueurs, 295 à 300 points.

Au cours des derniers mois, des prêtres vêtus de noir ont été vus voyageant à travers les terres de l'Empire. Leurs buts sont souvent inconnus et les rumeurs de catastrophes suivant leur sillage ont atteint à la fois les Devanu et les Fubarnii de l'Empire.

Un prêtre a été observé voyageant avec un cortège inhabituellement restreint. Les chevaliers de l'Empereur le suivent depuis quelques nuits, mais il semble que le prêtre a également attiré l'attention d'une tribu Devanu locale.

Forces

Empire

1 x Capitaine de Cavalerie

8 x Chevalier

Devanu

1 x Matriarche

2 x Jenta Chasseur

3 x Grishak

Figurines supplémentaires

Delgon

1 x NuraSen

4 x KalDreman

Mise en place

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm), un joueur jouant les Devanu, l'autre l'Empire. Le NuraSen est placé au centre de la table, ses gardes du corps lui sont adjacents.

Le joueur Devanu 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 plus de 18 pouces (45 cm) des figurines Delgon. Le joueur Empire déploie ensuite ses figurines en un seul groupe à l'opposé des Devanu, à plus de 18 pouces (45 cm) des figurines Delgon.

Objectifs

Les deux joueurs tentent de capturer le NuraSen. Le joueur qui réussit à le transporter en dehors de la table l'emporte. Si le NuraSen réussit à fuir, c'est une égalité.

Le joueur Empire fuit si le Capitaine de Cavalerie est tué.

Le joueur Devanu fuit si deux Devanu sont tués.

Règles spéciales

Le NuraSen s'active chaque tour à la fin de la deuxième Phase de Combat, lorsque tous les combats ont été résolus. Si possible, le joueur qui a l'Initiative déplace le NuraSen s'il n'est engagé par aucune figurine. Si possible, les KalDreman sont également déplacés pour rester au contact du NuraSen. Les KalDreman n'attaquent jamais en combat mais offrent toujours leur soutien au NuraSen s'il est attaqué et utilisent systématiquement leur capacité Garde du Corps[S] si un projectile est lancé sur le NuraSen.

Si le NuraSen ne réussit pas son jet de Sauvegarde, il est assommé à la place d'être tué. Placez un marqueur sur la table pour indiquer sa position. Toute figurine qui engage le marqueur au début de son Activation peut déplacer le marqueur de telle sorte qu'il soit à son contact à la fin de son déplacement.

Si un joueur est forcé de fuir, il retire toutes ses figurines de la table. Si, à ce moment, le NuraSen n'est pas assommé, alors ce joueur prend le contrôle du camp Delgon pour le reste de la partie.

Variantes

Ce scénario est idéal pour une partie à trois. Dans ce cas, attribuez au joueur Delgon une troupe plus importante d'une valeur équivalente à celles des Devanu ou de l'Empire.

Il faudra 6 Marqueurs d'Initiative supplémentaires, mais le même nombre de Marqueurs de Combat.
Le joueur Delgon ne fuira pas et gagne si il arrive à faire quitter la table à son NuraSen.

Notes: Lors de combats contre le NuraSen et sa suite, je recommande au joueur adverse de sélectionner et de lancer ses Pierres de Combat afin qu'il puisse choisir s'il lance Erac et/ou Oran. Dans la situation inhabituelle où les deux parties se retrouvent engagées avec la même figurine Delgon, je laisserais également le joueur qui n'attaque pas la figurine Delgon utiliser Soutien s'il le souhaite. (Clarification de Mike Thorp sur <http://forum.worldoftwilight.com/index.php?topic=539.0>)

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: Unwelcome Travellers