

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