

# 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!*