

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!*