

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