

Chasseurs d'œufs

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 225 à 240 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 surface de jeu de taille moyenne (4 x 4 pieds - 120 x 120 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.

Figurines

Capitaine de Milice: Empire - Base; Élite; Mouvement: 6", Combat: 3, Soutien: 2, Sauvegarde: 5+, RC: 6", Vigueur: 1, Taille: petit (30mm); Compétences: Capitaine (8) [L], Discipline de Combat* [C], Entraîné au Combat (2) [C], Attaque Coordonnée* [A], Défenseur [S]

Chasseur: Empire - Orel; Élite; Mouvement: 6", Combat: 3, Soutien: 2, Sauvegarde: 5+, RC: 6", Vigueur: 2, Taille: petit (30mm); Compétences: Dresseur (4) [L], Entraîné au Combat (2) [C], Confusion* [A], Choquez-les !* [A], Éclaireur (4) [S], Ranger [T], Solo [T]

Chevalier: Empire - Chevaliers; Troupe; Mouvement: 10", Combat: 3, Soutien: 1, Sauvegarde: 4+, RC: 6", Taille: moyen (40mm); Compétences: Entraîné au Combat (2) [C]

Graku: Empire - Orel; Animal; Mouvement: 8", Combat: 2, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 3", Taille: petit (30mm); Compétences: Chasse en Groupe [C], Ranger [T]

Grishak: Devanu - Base; Animal; Mouvement: 10", Combat: 2, Soutien: 1, Sauvegarde: 4+, RC: 3", Taille: petit (30mm); Compétences: Charge (2) [A], Meute (1) [L], Chasse en Groupe [C], Sauvage [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]

Milicien: Empire - Base; Troupe; Mouvement: 6", Combat: 2, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 6", Taille: petit (30mm); Compétences: Défenseur [S]

Sempa Devanu: Devanu - Base; Élite; Mouvement: 10", Combat: 5, Soutien: 2, Sauvegarde: 4+, RC: 12", Vigueur: 5, Taille: moyen (40mm); Compétences: Agilité [T], Assassinat* [A], Dresseur (2) [L], Discipline de Combat* [C], Esquive* [C], Feinte* [C], Sprint* (5) [A]

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.

Assassinat* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Aucun des deux camps ne peut bénéficier de Soutien.

Attaque Coordonnée* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Les deux camps peuvent bénéficier de Soutien.

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

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.

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

Choquez-les !* [A]: Sélectionnez une figurine de type Animal Amicale dans le Rayon de Commandement de cette figurine et menez une Action de Combat avec elle. Les deux camps peuvent bénéficier de Soutien.

Confusion* [A]: Sélectionnez une figurine de type Animal dans le Rayon de Commandement de cette figurine. La figurine ne peut utiliser aucune compétence de Combat ou compétence d'Activation pour le reste du Tour.

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

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

Défenseur [S]: Si une figurine Amicale adjacente devient Engagée pendant la Phase d'Activation, cette figurine peut immédiatement se déplacer pour engager la figurine Ennemie, mais doit maintenir le contact avec la figurine Amicale à tout moment durant le mouvement.

Entraîné au Combat (x) [C]: Relancez jusqu'à X Pierres de Combat. Peut être utilisé une fois par combat.

Esquive* [C]: Forcez votre adversaire à retourner un Erac réussi.

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

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

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

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

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

Sauvage [C]: Si tous les lancers réussis sont Erac, alors tous les coups portés sur l'ennemi doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

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

Sprint* (x) [A]: Déplacez-vous jusqu'à X". Cette compétence ne peut être utilisée qu'après que la figurine ait effectué un Mouvement Normal.

Éclaireur (x) [S]: Au début du jeu, vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine et jusqu'à X autres figurines de taille Petite ou Moyenne. 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 courant.

Source: The Twilight Traveller Issue 2

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: Egg Hunters