

Dans la fournaise !

Un scénario officiel simple pour 2 joueurs ou plus, 200 à 300 points.

Les Delgon ont été imprudents avec leur Kalgush et ont provoqué un grand incendie qui se propage dans la forêt. Les différentes forces armées de la zone ont repéré une colline dégagée qui pourrait leur servir de refuge.

Mise en place

- La bataille prend place sur une surface de jeu de taille moyenne (4 x 4 pieds - 120 x 120 cm) qui doit comporter des zones boisées et des terrains difficiles.
- Au centre de la table, se trouvent une colline sans arbres d'environ 9 pouces de large. Placez cinq marqueurs de flamme le long d'un bord de table, deux dans les coins et les trois autres répartis entre les deux premiers.
- Piochez un Marqueur d'Initiative pour déterminer qui se déploie en premier. Ce joueur déploie ses figurines en un seul groupe (déployez d'abord une figurine puis toutes les autres dans son Rayon de Commandement) à plus de 12 pouces du centre de la table.
- Les autres joueurs placent leurs figurines en un seul groupe à au moins 12 pouces du centre de la table et de toute figurine Ennemie.

Objectifs

- Les joueurs essaient de se mettre à l'abri des flammes avant qu'elles ne les consomment.
- Une force fuit si elle perd plus de la moitié de ses Élites.
- La dernière force à fuir gagne la partie.

Règles spéciales

Marqueurs d'Activation: Chaque joueur utilisera quatre Marqueurs d'Initiative à la place des six habituels.

Au feu !:

- Les marqueurs de flamme représentent l'avancée du feu de forêt. A la fin de chaque Phase de Combat, lancez 1D6 pour chaque marqueur afin de déterminer de quelle distance il se déplace à travers la table.
- Le segment qui relie deux marqueurs de flamme représente un mur de flammes et toute figurine traversée ou touchée par ce mur est automatiquement détruite.
- Les figurines ne peuvent pas passer de l'autre côté du mur de flammes.
- Les marqueurs de flamme font le tour de la colline et toute figurine sur la colline est à l'abri du feu.

Variantes

Les marqueurs de flamme ne sont pas placés avant le déploiement. Une fois que tous les joueurs ont déployé leurs forces, numérotez les bords de table et lancez 1D6 pour déterminer le point de départ du feu (relancez les 5 et les 6). Alternativement, si une force Delgon est présente, sur un 5 ou 6, le feu démarre de leur côté de table (après tout, ce sont eux qui ont mis le feu !)

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Inferno!