

Des voyageurs importuns

Un scénario officiel pour 2 à 3 joueurs, 295 à 300 points.

Au cours des derniers mois, des prêtres vêtus de noir ont été vus voyageant à travers les terres de l'Empire. Leurs buts sont souvent inconnus et les rumeurs de catastrophes suivant leur sillage ont atteint à la fois les Devanu et les Fubarnii de l'Empire.

Un prêtre a été observé voyageant avec un cortège inhabituellement restreint. Les chevaliers de l'Empereur le suivent depuis quelques nuits, mais il semble que le prêtre a également attiré l'attention d'une tribu Devanu locale.

Forces

Empire

1 x Capitaine de Cavalerie

8 x Chevalier

Devanu

1 x Matriarche

2 x Jenta Chasseur

3 x Grishak

Figurines supplémentaires

Delgon

1 x NuraSen

4 x KalDreman

Mise en place

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm), un joueur jouant les Devanu, l'autre l'Empire. Le NuraSen est placé au centre de la table, ses gardes du corps lui sont adjacents.

Le joueur Devanu déploie ses figurines en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement), à plus de 18 pouces (45 cm) des figurines Delgon. Le joueur Empire déploie ensuite ses figurines en un seul groupe à l'opposé des Devanu, à plus de 18 pouces (45 cm) des figurines Delgon.

Objectifs

Les deux joueurs tentent de capturer le NuraSen. Le joueur qui réussit à le transporter en dehors de la table l'emporte. Si le NuraSen réussit à fuir, c'est une égalité.

Le joueur Empire fuit si le Capitaine de Cavalerie est tué.

Le joueur Devanu fuit si deux Devanu sont tués.

Règles spéciales

Le NuraSen s'active chaque tour à la fin de la deuxième Phase de Combat, lorsque tous les combats ont été résolus. Si possible, le joueur qui a l'Initiative déplace le NuraSen s'il n'est engagé par aucune figurine. Si possible, les KalDreman sont également déplacés pour rester au contact du NuraSen. Les KalDreman n'attaquent jamais en combat mais offrent toujours leur soutien au NuraSen s'il est attaqué et utilisent systématiquement leur capacité Garde du Corps[S] si un projectile est lancé sur le NuraSen.

Si le NuraSen ne réussit pas son jet de Sauvegarde, il est assommé à la place d'être tué. Placez un marqueur sur la table pour indiquer sa position. Toute figurine qui engage le marqueur au début de son Activation peut déplacer le marqueur de telle sorte qu'il soit à son contact à la fin de son déplacement.

Si un joueur est forcé de fuir, il retire toutes ses figurines de la table. Si, à ce moment, le NuraSen n'est pas assommé, alors ce joueur prend le contrôle du camp Delgon pour le reste de la partie.

Variantes

Ce scénario est idéal pour une partie à trois. Dans ce cas, attribuez au joueur Delgon une troupe plus importante d'une valeur équivalente à celles des Devanu ou de l'Empire.

Il faudra 6 Marqueurs d'Initiative supplémentaires, mais le même nombre de Marqueurs de Combat.
Le joueur Delgon ne fuira pas et gagne si il arrive à faire quitter la table à son NuraSen.

Notes: Lors de combats contre le NuraSen et sa suite, je recommande au joueur adverse de sélectionner et de lancer ses Pierres de Combat afin qu'il puisse choisir s'il lance Erac et/ou Oran. Dans la situation inhabituelle où les deux parties se retrouvent engagées avec la même figurine Delgon, je laisserais également le joueur qui n'attaque pas la figurine Delgon utiliser Soutien s'il le souhaite. (Clarification de Mike Thorp sur <http://forum.worldoftwilight.com/index.php?topic=539.0>)

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: Unwelcome Travellers