

Défendre le bateau

Un scénario expérimental pour 2 joueurs, 300 à 390 points.

Le chemin est long pour ramener votre navire jusque Gar Loren. Heureusement, vous avez pu engager une paire de Gamins Dhogu et leurs Yirnaks qui se révèlent être d'une aide précieuse. Il serait douloureux de les perdre et vous vous assurez donc qu'ils soient bien protégés en permanence.

Vous avez établi votre campement à proximité de la forêt Naralon, mais, tandis que le soleil se lève, on entend un hurlement venir d'un de vos éclaireurs...

Forces

Attaquant

Choisissez une force de 300 points (on utilisera la liste du joueur, à l'exclusion du bateau).

Défenseur

Choisissez une force non-Kedashi/Devanu de 350 points (la liste doit inclure un et un seul bateau), ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

Dhogu

2 x Yirnak

2 x Gamin Dhogu

Mise en place

Le défenseur déploie ses forces près du centre de la table. Le bateau est placé près du campement et les Yirnak sont attachés à un des arbres. Ils sont accompagnés de leurs Gamins Dhogu.

Le joueur attaquant ne se déploie pas en début de partie. Quand un de ses Marqueurs d'Initiative 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) n'importe où sur la table à plus de 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie.

Les joueurs peuvent activer des figurines même si toutes leurs figurines ne sont pas déployées.

Objectifs

Chaque joueur fuit s'il perd individuellement plus de la moitié de ses Élités.

L'attaquant remporte une victoire majeure s'il force le défenseur à fuir ou détruire son bateau. Il remporte une victoire mineure s'il tue les deux Yirnaks, même s'il fuit par la suite.

Le défenseur remporte une victoire majeure s'il peut repousser les attaquants et garder son bateau et les deux Yirnak. Il remporte une victoire mineure s'il repousse les attaquants et que son bateau n'est pas détruit.

Aubaines: Gagnez un Aubaine pour une victoire mineure, deux pour une victoire majeure, à lancer sur la table des Aubaines avant la bataille finale.

Entraves: Si le bateau a été gravement endommagé, le défenseur reçoit un Entrave à lancer sur la table des Entraves avant la bataille finale (D4 puis D6).

Règles spéciales

Le bateau ne peut pas être déplacé. Il peut seulement être attaqué au corps à corps et ne lance pas de Pierres de Combat. Si des touches sont infligées au bateau, ne lancez pas dejet de Sauvegarde. A la place, enregistrez un dégât par touche. A la fin de la partie, le défenseur peut, s'il n'a pas fui, vérifier les dégâts et tenter des réparations. Lancez un dé par dégât enregistré, il est annulé sur un 3+. S'il reste des dégâts après cela, le bateau est trop endommagé pour être réparé sur place.

Les Yirnaks peuvent être activés par une figurine avec la compétence Dresseur[L] de n'importe quel camp. Quand ils sont engagés en combat, ils attaquent toujours avec 2 Erac et 1 Oran.

Figurines spéciales

Gamin Dhogu: Dhogu - Base; Troupe; Mouvement: 6", Combat: 1, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 3", Taille: petit

(30mm); Compétences: Dresseur (1) [L], Évasif [C], Ranger [T]

Yirnak Domestique: Dhogu - Base; Animal; Mouvement: 8", Combat: 3, Soutien: 1, Sauvegarde: 4+, RC: 6", Taille: moyen (40mm); Compétences: Instinctif (2, 1) [T], Puissant [C], Ranger [T], Non Entraîné [T], Très Fort [T]

Compétences

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

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.

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

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

Très Fort [T]: Cette figurine compte comme une Grande figurine pour tirer un Wagon à Grumes ou une Bombarde Belderak.

Évasif [C]: Chaque Oran réussi lancé par cette figurine annule deux Erac adverses.

Source: Twilight Day Summer 2022

Auteur: Frédéric Fiquet, adapté d'un scénario original par Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Defend The Boat