

Défendre le campement

Un scénario officiel pour 2 à 4 joueurs, 300 points.

NuraKira Elisei s'est vu confier la tâche d'escorter de précieuses Bombardes Belderak à travers la forêt jusqu'au siège en cours au sud de Tonueil. Les Delgon ont installé un campement à l'orée de la forêt Naralon, mais, alors que le soleil se lève, on entend un cri venant des éclaireurs...

Forces

Delgon

Choisissez une force Delgon de 300 points, ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

2 x Bombarde Belderak

2 x Yirnak

2 x Gamin Dhogu

Mise en place

Les joueurs Delgon placent leurs forces près du centre de la table. Les deux Bombardes Belderak sont placées près du campement et les Yirnaks sont attachés à un des arbres. Ils sont accompagnés de deux Gamins Dhogu Alliés.

Les joueurs attaquants ne se déploient pas en début de partie. Quand leur Marqueur d'Initiative est pioché, ils peuvent déployer un groupe (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 Élites.

Les attaquants remportent une victoire majeure s'ils peuvent forcer les deux joueurs Delgon à fuir ou si les deux Bombardes Belderak sont détruites. Ils remportent une victoire mineure s'ils détruisent une des Bombardes Belderak ou tuent les Yirnaks, même s'ils fuient.

Les Delgon remportent une victoire majeure s'ils peuvent repousser les attaquants et garder les Bombardes Belderak et les Yirnaks. Ils remportent une victoire mineure s'ils repoussent les attaquants et gardent en vie un Yirnak et une Bombarde Belderak.

Règles spéciales

Les Bombardes Belderak ne peuvent pas être déplacées ou actionnées. Elles peuvent seulement être prises pour cible au corps à corps et ne lancent aucune Pierre de Combat. Si des touches leur sont infligées, ne lancez pas de jet de Sauvegarde immédiatement. A la fin de la partie, s'ils ne fuient pas, les joueurs Delgon peuvent vérifier l'état des Bombardes Belderak et les réparer. Lancez un dé par dégât enregistré et annuler le dégât sur un 3+. S'il reste des dégâts, la Bombarde Belderak est détruite.

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

Bombarde Belderak: Delgon - Base; Objet, Mécanique; Mouvement: Special, Combat: -, Soutien: -, Sauvegarde: 2+, RC: -, Vigueur: 1, Taille: grand (50mm); Compétences: Carburant [T], Lourd [T], Solide [T], Non Entraîné [T], Très Résistant* [S]; **Shell:** : Mouvement: 0", Portée: 12-24", Combat: 2, Abilities: Mort Venue du Ciel [R], Au Hasard (4, 3) [R], Actionné (2) [R], Puissant [C], Dévastateur [R]

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

Actionné (x) [R]: Cette figurine peut être utilisée à la fin du Tour, à condition de ne pas avoir pas bougé et d'avoir au moins X figurines Amicales non Engagées adjacentes à elle. Ces figurines doivent avoir la Compétence Actionné[R] idoine.

Au Hasard (x, y) [R]: Placez un Marqueur de Cible à portée de tir. Lancez X Pierres de Combat et déplacez l'impact à 2 pouces (5 cm) de la cible pour chaque échec (lancez un D6 pour déterminer la direction). Les figurines actionnant cette figurine peuvent utiliser leur Vigueur pour relancer des pierres. Placez un Gabarit de Y" sur le point d'impact : toutes les figurines sous le Gabarit sont touchées. Laissez le Marqueur de Cible en place, si la cible du prochain tir est à moins de 3 pouces (8 cm) de celui-ci vous pourrez relancer une des Pierres de Combat.

Carburant [T]: Cette figurine ne récupère pas de Vigueur durant la Phase de Fin.

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

Dévastateur [R]: Cette attaque ignore la compétence Solide[T].

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Lourd [T]: Cette figurine peut être déplacée jusqu'à 6 pouces (15 cm) si elle est tirés par 3 figurines Petites, 2 Moyennes ou 1 Grande (ou plus grand), ou 3 pouces (8 cm) si elle est tirée par 2 figurines Petites ou 1 Moyenne.

Mort Venue du Ciel [R]: Cette attaque ignore les conditions Engagé et Obstrué.

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.

Solide [T]: Cette figurine ne peut pas être ciblée par une Attaque à Distance.

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

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

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

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

Source: Twilight Day 2019

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Defend The Camp