

Embuscade

Un scénario expérimental pour 2 joueurs, 300 à 350 points.

Défenseur: *Ce n'est pas évident d'amener un navire depuis les contrées lointaines vers Gar Loren, donc, dès qu'un bras de rivière qui coule dans la bonne direction est repéré, le bateau est dévié de son itinéraire d'origine. Mais les trajets ne sont jamais sûrs cependant et tandis que la rivière fait des méandres sous les arbres de la grande forêt, on aperçoit au loin un tronc tombé qui bloque le passage.*

Attaquant: *De nombreux bateaux ont suivi le cours de la rivière ces dernières semaines. Pour ne pas manquer une opportunité de pillage, vous avez mis en place un barrage destiné au prochain bateau à venir par là.*

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).

Mise en place

Placez une rivière étroite (environ 90 mm de large) vers le milieu de la table, avec des zones de forêt sur les deux rives. Un arbre abattu se trouve sur le tracé de la rivière, à environ 6 pouces (15 cm) du bord de table, bloquant le passage. Le bateau est placé à 18 pouces (45 cm) de l'arbre abattu.

Le défenseur déploie ses forces à 2 pouces (5 cm) du bateau.

Le joueur attaquant ne déploie pas de figurines au départ, mais peut utiliser ses Marqueurs d'Initiative pour déployer un groupe à plus de 12 pouces (30 cm) de toute figurine Ennemie. Le joueur attaquant peut activer ces figurines même s'il n'a pas terminé de déployer ses forces.

Objectifs

Défenseur: Le bateau doit traverser la rivière. Le défenseur fuit s'il perd plus de la moitié de ses Élités.

Attaquant: Capturer le bateau. Le joueur attaquant fuit s'il perd plus de la moitié de ses Élités.

La partie s'achève quand un des camps fuit ou que le bateau passe le barrage.

Aubaines: Si le défenseur gagne, sa réputation augmente et il gagne un Aubaine à tirer avant l'affrontement final (D4+2 puis D6).

Si l'attaquant gagne, il a prouvé qu'il avait ce qu'il fallait pour gagner et peut tirer un Aubaine avant l'affrontement final (6 puis D6).

Entraves: Si le bateau percute la barrière, lancez 1 pierre de combat par pouce de vitesse et lancez un jet de Sauvegarde par succès (en ignorant Très Résistant[S]). S'il y a au moins un échec, le défenseur commence l'affrontement final avec un Entrave (D4 puis D6 sur la table des Entraves)

Règles spéciales

Activation de l'équipage: En plus de ses compétences habituelles, une figurine sur un bateau peut utiliser son Activation pour accomplir une de ces actions :

- Ramer (certains bateaux ont besoin de plus d'un rameur).
- Manoeuvrer. Placez le Gabarit dédié en contact du bateau, dans la direction du virage. Tournez le bateau de la largeur du Gabarit. Cette action ne peut être accomplie qu'une fois par tour.

Déplacer le bateau: le bateau démarre avec une vitesse de 2. Les bateaux à rame et à voile dépendent des rameurs (il n'y a pas de vent sous la canopée). Le bateau se déplace de sa vitesse en" à la fin de chaque Phase de Combat.

Embarquer et débarquer: Toute figurine de taille Moyenne ou moins peut se déplacer sur le bateau et peut y embarquer ou en débarquer si elle se trouve à 1 pouce (2 cm) de la rive. Si une figurine non volante fait ce déplacement sans se Déplacer Prudemment, elle doit faire un Test d'Agilité avant de se déplacer.

Test d'Agilité: Lancez 1D6 :

1 : La figurine tombe à l'eau (et est retirée comme perte).

2 : Le mouvement de la figurine s'arrête immédiatement.

3+ : La figurine est déplacée normalement.

La figurine peut relancer le dé si elle dispose de la compétence Au Pied Sûr[T].

Si une figurine Ennemie est sur le chemin quand un joueur tente d'embarquer, elle doit d'abord reculer pour lui laisser de la place, ou avancer pour l'engager. Si une figurine qui embarque élimine un Ennemi au combat, elle peut faire un Test d'Agilité pour prendre sa place.

Le barrage: Le barrage est un objet stationnaire qui peut être attaqué en combat et dispose d'un jet de Sauvegarde de 3+. Il doit subir trois dégâts avant d'être retiré du jeu et ne peut pas être ciblé par une Attaque à Distance.

Si le bateau percute le barrage, il l'attaque avec deux s par pouce de mouvement. Les attaques du bateau sont Puissant[C]. Si le barrage n'est pas détruit, le bateau s'arrête immédiatement (sa vitesse tombe à 0) et toutes les figurines à bord doivent faire un Test d'Agilité. Si le bateau se déplaçait à une vitesse de 3, le test subit un malus additionnel de -1.

Compétences

Au Pied Sûr [T]: Cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté.

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

Source: Twilight Day Summer 2022

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

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Ambush