

Équilibre

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 340 à 365 points.

Cela faisait déjà plusieurs jours qu'ils avaient chassé ce pauvre vieil hadera et les juvéniles étaient de plus en plus intenables et affamés. Un des éclaireurs Féral était revenu tout excité au campement après avoir repéré une caravane marchande qui traversait les terres presque sans protection. Koi'Koi ne connaissait que trop bien les risques que représentait l'attaque de l'Empire tant détesté, mais cette occasion était trop belle pour que sa petite bande l'ignore.

Koi'Koi comprit alors combien la survie était une question d'équilibre. S'il ignore la caravane, les juvéniles se sauteront à la gorge les uns les autres, Tek Ahl, en particulier, risquait de se laisser emporter par son instinct. Mais s'ils attaquent la caravane trop violemment, ils risquent la colère des chevaliers impériaux.

Il faudrait donc attaquer, mais sans tuer trop de voyageurs...

Forces

Casanii & Devanu

Devanu

1 x Koi'Koi

1 x Jakiin

Devanu

1 x Jenta Chasseur

1 x Jenta Lancier

Casanii

1 x Féral Valeureux

2 x Clebs Féral

4 x Féral Guerrier

Casanii

1 x Lek'Saa

4 x Jenta Grishak

Empire

1 x Ancien sur Belan

1 x Étandard Impérial

1 x Capitaine Chevalier sur Toloran

2 x Arbalétrier

1 x Capitaine de la Garde

4 x Garde Noble

Mise en place

La bataille se déroule sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec quelques pièces de terrain éparpillées. Le joueur de l'Empire déploie ses figurines en un seul groupe autour de l'Ancien sur Belan, au centre de la table (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement). Le joueur Devanu déploie ses figurines en un ou plusieurs groupes (déployer une figurine puis autant de figurines que vous le désirez à portée de Rayon de Commandement) à plus de 12 pouces (30 cm) de toute figurine de l'Empire.

Objectifs

Les Devanu doivent attaquer et piller la caravane sans tuer trop d'Élites de l'Empire ou perdre trop des leurs.

Les Devanu fuient immédiatement si Koi'Koi ou quatre Élites ou Civils (Devanu ou Empire) sont tués.

Lancez un dé pour chaque Marqueur de Butin récupéré par le joueur Devanu à la fin de la partie et additionnez les résultats obtenus.

Si le résultat est supérieur ou égal à 10, il s'agit d'une victoire mineure pour le Devanu. Si le total est supérieur ou égal à 15, c'est une victoire majeure pour le Devanu. Si le total est inférieur à 10, et que le joueur Empire a perdu moins de trois figurines, c'est une victoire de l'Empire. Dans tous les autres cas, aucun joueur ne gagne et tous deux devront rentrer chez eux couverts de honte.

Règles spéciales

Si le joueur Devanu réussit une touche sur l'Ancien sur Belan, il peut choisir de prendre un Marqueur de Butin au lieu

d'imposer un jet de Sauvegarde à l'Ancien sur Belan.

Les figurines de type Animal peuvent porter des Marqueurs de Butin, mais les laissent automatiquement tomber à la fin de leur activation.

Les Devanu individuels peuvent fuir volontairement le combat s'ils se trouvent à plus de 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie au cours de la phase finale. Ils conservent alors les Marqueurs de Butin qu'ils portaient à ce moment.

Si les Devanu sont obligés de prendre la fuite, lancez une Pierre de Combat pour chaque Marqueur de Butin en leur possession, ils gardent ce Marqueur de Butin en cas de succès.

Source: The Compiled Twilight Traveller Issue 2

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Balance