

# KalGush

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 260 à 280 points.

*Elush, la NuraKira, observait le KalGush avec précaution. Ses gros yeux reflétaient son visage déformé. Elle toussa brusquement alors que la fumée âcre atteignait ses poumons.*

*« Donc, nos Seigneurs nous ont bénis avec une autre de leurs merveilleuses créations. Outre un arôme agréable, que pouvez-vous apporter à la cause ? »*

*Le KalGush murmura quelque chose, mais le son de sa voix fut étouffé par son lourd masque de cuir. Le KalGush haussa alors les épaules et fit quelques pas, les réservoirs sur son dos brinquebalant et sifflant à mesure. Les réservoirs se turent un moment alors qu'il actionnait la manette et un grand jet de flamme surgit du gushrak, enflammant un bosquet voisin.*

*« Oh, je vois. Bien, je pense que nous ferions mieux de continuer notre mission avant que quelqu'un remarque la fumée. »*

## Forces

### Empire

1 x Capitaine de Milice

5 x Milicien

1 x Reyad

4 x Frondeur

3 x Cavalerie Légère

1 x Marchant

### Delgon

2 x NuraKira

2 x KalDreman

8 x KalJoran

2 x KalGush

## Mise en place

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec quelques zones de terrain difficile et des obstacles. Le joueur Empire place trois tentes près du centre de la table dans un triangle de 6 pouces (15 cm). Plusieurs Eruk et Baruk sont attachés à proximité, mais n'ont pas besoin d'être représentés sur la table.

Le joueur de l'Empire place sa Cavalerie Légère n'importe où sur la table à plus de 3 pouces (8 cm) des tentes. La plupart des forces de l'Empire dorment dans leurs tentes. Le Marchant a une tente individuelle et les Miliciens et Frondeurs sont répartis dans les autres tentes, avec une Élite dans chaque. Le joueur de l'Empire doit les répartir équitablement et noter qui dort dans quelle tente. Le joueur Delgon déploie ensuite 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 la Cavalerie Légère ou des tentes.

## Objectifs

**Delgon:** Les Delgon gagnent si ils peuvent détruire au moins deux tentes avec les attaques des Gushrak et tuer le Marchant.

**Empire:** L'Empire l'emporte s'il oblige le Delgon à fuir en tuant les deux NuraKira ou les deux KalGush.

L' Empire ne peut pas fuir.

## Règles spéciales

Le joueur de l'Empire peut dépenser ses Marqueurs d'Initiative pour essayer de réveiller une tente en obtenant 6+ sur 1D6. Il peut essayer de réveiller chaque tente à plusieurs reprises durant un tour. Il ajoute 1 au dé pour chaque figurine à moins de 3 pouces (8 cm) de la tente, mais un 1 est toujours un échec. Dès qu'il réussit, il place immédiatement les occupants à moins de 1 pouce (2 cm) de leur tente. Cela compte pour leur Activation ce tour-ci.

Le Marchant ne s'éloigne jamais à plus de 6 pouces (15 cm) de sa tente.

Le joueur Delgon peut réveiller une tente en venant à son contact. C'est alors lui qui place ses occupants à 1 pouce (2 cm) de la tente.

Si une tente est touchée par un Gushrak, toutes les figurines à l'intérieur sont considérées comme cible mais ne sont pas Obstruées. La tente est détruite et les survivants sont immédiatement éveillés et placés à 1 pouce (2 cm) de la tente par le joueur Delgon.

*Source: The Twilight Traveller Issue 3*

*Auteur: Mike Thorp*

*Traduction: MehapiTo*

*Titre original: KalGush*