

Mort d'un Conjureur d'Essaims Trebarnii

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 300 points.

Une curieuse créature ailée s'en prend aux bûcherons Delgon. Elle rôde hors des champs de vision, dans les bois et est entourée de nuées de Frenu qui volent des fournitures et attaquent des travailleurs imprudents.

Les prêtres s'impatientent car le travail s'en trouve ralenti et ils ont mis la tête de la créature à prix. Plusieurs forces de mercenaires rivales ont donc pénétré les bois pour la traquer.

Figurines supplémentaires

Kedashi

1 x Conjureur d'Essaims Trebarnii

6 x Frenu

Mise en place

La bataille prend place dans une forêt, avec des zones boisées et du terrain difficile.

Placez le Conjureur d'Essaims Trebarnii d'essaims au centre de la table. Les joueurs placent ensuite chacun leur tour un Frenu n'importe où sur la table.

Les joueurs piochent des Marqueurs d'Initiative pour se déployer. Quand leur marqueur est pioché, ils peuvent placer toutes leurs figurines en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) à au moins 18 pouces (45 cm) de toute autre figurine, en ignorant les Frenu.

Objectifs

Fin de la partie: Un joueur gagne s'il tue le Conjureur d'Essaims Trebarnii avec une figurine qui n'a pas la catégorie Animal. Si la figurine qui tue le Conjureur d'Essaims Trebarnii a cette catégorie, la victoire revient à son adversaire.

Règles spéciales

Marqueurs d'Activation: Chaque joueur utilisera quatre Marqueurs d'Initiative à la place des six habituels.

Activer le Conjureur d'Essaims Trebarnii: Un joueur qui ne dispose pas de la figurine la plus proche du Conjureur d'Essaims Trebarnii peut utiliser un de ses Marqueurs d'Initiative pour l'activer s'il n'a pas encore été activé ce tour.

Activer les Frenu: N'importe quel joueur peut utiliser un de ses Marqueurs d'Initiative pour activer un Frenu.

Frenu indénombrables: Durant la Phase de Fin, un Frenu qui a été tué ou retiré du jeu revient en contact socle à socle avec le Conjureur d'Essaims Trebarnii.

Bombes Ishkarru: Le Conjureur d'Essaims Trebarnii a disposé des caches secrètes de Bombes Ishkarru dans les bois. Tout Frenu qui démarre son Activation à moins de 18 pouces (45 cm) du centre de la table perd la compétence Faible[C] et gagne Charge[A] (2) pour la durée de son Activation.

Sol instable: les figurines doivent dépenser un point de Vigueur additionnel pour utiliser Saut[A] ou Sprint[A].

Fuite: un joueur fuit automatiquement si plus de la moitié de ses Élités sont tuées.

Variantes

Continuer la partie: dans une partie à deux joueurs, le joueur qui a été forcé de fuir peut prendre le contrôle du Conjureur d'Essaims Trebarnii et obtenir la victoire s'il parvient à s'éloigner à plus de 18 pouces (45 cm) du centre de la table avant d'être retiré du jeu.

Compétences

Charge (x) [A]: Menez un combat contre un Ennemi adjacent immédiatement après que cette figurine se soit déplacée en

utilisant son Mouvement Normal. Cette figurine ne peut pas bénéficier de Soutien mais lance X Pierres de Combat supplémentaires. Cette compétence ne peut pas être utilisée si cette figurine s'est Déplacée Prudemment.

Source: The Twilight Traveller - The Kedashi Swarms

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Death of a Swarmcaller