

Mourir en Héros

Un scénario expérimental pour 2 joueurs, 200 à 240 points.

Depuis des jours, ils étaient coincés dans ce village comme un jeune Garkrid coincé contre un rocher par un kosok. En goûtant l'atmosphère, le capitaine Germain roulait des yeux. Une telle attaque des Delgon était attendue par ici, c'est d'ailleurs pour ça que lui et son groupe de chevaliers avaient été stationnés auprès de la milice. Seulement personne ne s'attendait à ce que l'attaque soit d'aussi grande ampleur.

Et maintenant, il allait mourir, dans cet endroit glacial, où la glace tombait du ciel.

Le village était situé en plein au cœur des montagnes. Il n'existait pas de route commerciale à proximité et aucune richesse ne sortait des sous-sols. Ainsi, les commerçants ne passaient que rarement et essayaient de tirer le maximum de profits des villageois isolés. De plus, si peu de Fubarnii venaient ou partaient de cet endroit, que le village aurait pu être brûlé puis rasé, les squelettes des villageois dépouillés par les pillards avant que les malversations des Delgon ne soient découvertes. Il s'agissait de zélotes fous isolés dans les montagnes et ils étaient nombreux au dehors à vouloir faire couler leur sang.

La seule chose qui sauvait ce village était son mur. Peu de cités dans l'Empire en avaient, et ceux-ci étaient taillés dans la roche grise qui perçait le ciel, contrairement aux murs de sable durci de la ville d'origine de Germain. Tout ce qui séparait l'élite de l'Empire et une mort certaine était une ligne de rochers.

Pourtant, l'espoir qu'avait Germain de tenir la cité jusqu'à l'arrivée des renforts diminuait rapidement.

Le village disposait d'assez de nourriture et les champignons des fermes souterraines pourraient les alimenter pendant des mois. Germain savait pouvoir préserver son moral aussi longtemps. Mais depuis quelques jours, Germain avait vu l'érection d'une puissante machinerie de l'autre côté de la porte.

"On dirait un très gros Derak", avait dit l'ingénieur, qui ressemblait plus à un bricoleur du dimanche aux yeux de Germain. "Une conception très intéressante. Vous pensez que je pourrais y jeter un oeil?"

Germain aurait adoré que l'ingénieur puisse jeter un œil, surtout si cela signifiait qu'il pouvait partir et rentrer dans le sud, là où les Devanus menaçaient sa famille. Mais cette hypothèse était peu probable, d'autant plus que la construction de la machine semblait arriver à sa fin. A moins d'une intervention divine - et les Delgon affirmaient que les dieux étaient de leur côté - il ne semblait pas que Germain pourrait partir où que ce soit bientôt.

Il soupira. Des journées d'inaction l'avaient mis de mauvaise humeur, frustré. L'impossibilité de changer quoi que ce soit à la situation entraînait en conflit avec sa nature décidée. Il savait déjà ce qu'il devait faire, non pas pour sauver ce pauvre village, mais pour faire quelque chose qui nuirait aux Delgon : il devait les affronter.

Il convoqua les quelques chevaliers qui restaient sous ses ordres. Pendant qu'il parlait, d'une voix qui le surprit lui-même, il indiqua à à son second : "c'est toi le kopa maintenant."

Elle s'inclina par réflexe, pas certaine de la façon dont il fallait réagir. Il pointa du doigt la moitié de ses chevaliers restants, quatre vétérans, et leur ordonna de monter en selle. Le capitaine de la milice qui était témoin de la scène restait confus face aux ordres de Germain.

"Quand je donnerai l'ordre, ouvrez les portes. Je vais casser leur jouet, même si c'est la dernière chose que je fais de ma vie".

Forces

Delgon

Choisissez une force Delgon de 200 points (séparez la force en deux groupe de 100 points), ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

1 x Mécanicien Delgon

1 x Bombarde Belderak

Mise en place

Empire: Les Chevaliers sont déployés au centre d'un bord de surface de jeu de taille moyenne (4 x 4 pieds - 120 x 120 cm) - derrière eux se trouvent les portes du village qu'ils viennent de franchir.

Delgon: le joueur Delgon se déploie sur l'autre moitié de table. La Bombarde Belderak est placée à 24 pouces (60 cm) de murs du village (plus loin, le village serait hors de portée), le Mécanicien Delgon à son contact. La moitié de la force Delgon (en points) est déployée sur sa moitié de table à plus de 12 pouces (30 cm) de la Bombarde Belderak (ils n'ont pas confiance dans le concept). L'autre moitié est mise de côté.

Objectifs

Empire: L'Empire gagne si le Mécanicien Delgon est tué et la Bombarde Belderak est détruite.

Delgon: Les Delgon gagnent si le Capitaine de Milice impérial est tué.

Règles spéciales

Déclencher l'alarme: Si le Mécanicien Delgon est attaqué mais pas tué immédiatement, ses cris alertent les autres Delgon. Au tour suivant, les Delgon qui ne sont pas encore déployés sont déployés sur la table, en contact du bord de table du joueur Delgon.

L'alarme est aussi déclenchée si les Chevaliers engagent le combat avec les autres Delgon sur la table, quel que soit le résultat du combat.

Détruire la Bombarde Belderak: Un chevalier peut utiliser son action de combat pour attaquer la Bombarde Belderak, en n'utilisant que des Erac. La Bombarde Belderak ne lance pas de Pierres de Combat.

Variantes

Remplacer le Capitaine de Milice par le Capitaine Danomar (les forces Delgon font alors 125 points chacune).

Source: <http://forum.worldoftwilight.com/index.php?topic=174.0>

Auteur: TheGremlin

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Death And Glory