

Nettoyage

Un scénario officiel pour 4 joueurs ou plus, 600 à 710 points.

Les chasseurs ont repéré la tour Devanu et sont en train de s'en approcher. La meute est sortie pour chasser, mais un garde solitaire est resté en arrière pour surveiller les oeufs, c'est l'occasion idéale pour massacrer cette couvée.

Forces

Devanu

Choisissez deux forces Devanu de 300 points, ainsi que les figurines supplémentaires suivantes :

1 x Jenta Lancier

4 x Bâton à Œufs Devanu

2 x Devanu Nouveau Né

non-Devanu

Choisissez deux forces non-Devanu de 300 points.

Mise en place

Placez une tour au centre d'une surface de jeu de taille moyenne (4 x 4 pieds - 120 x 120 cm).

Le joueur Devanu déploie un seul Jenta Devanu à côté de la tour, avec les quatre Bâtons à Œufs Devanu et les deux Devanu Nouveaux Nés. Les autres Devanu sont mis de côté.

Les joueurs non Devanu déploient leurs figurines n'importe où à plus de 12 pouces (30 cm) de la tour Devanu.

Le joueur Devanu peut utiliser une Activation déployer un groupe de figurines (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement), à plus de 12 pouces (30 cm) de toute figurine Ennemie. Le joueur Devanu peut activer ses figurines même s'il n'a pas encore déployée toutes ses figurines, mais toutes les figurines doivent être déployées.

Objectifs

Devanu: Si le joueur Devanu peut faire sortir de la table plus de la moitié de ses figurines non Animal, dont au moins un Bâton à Œufs Devanu, le joueur Devanu gagne. Les Devanu ne peuvent pas fuir tant qu'il reste des Bâtons à Œufs Devanu ou des Devanu Nouveaux Nés sur la table.

Attaquants: Les attaquants gagnent un point de victoire par Devanu ou Bâton à Œufs Devanu éliminé. Les attaquants fuient séparément s'ils perdent plus de la moitié de leurs Élités respectives. Un attaquant en fuite donne un de ses points de victoire à chaque autre joueur attaquant. Si les attaquants empêchent les Devanu de gagner, l'attaquant qui a le plus de points de victoire gagne.

Règles spéciales

Les Devanu sont à l'aise dans leur nid, mais leurs bêtes et les autres figurines sont moins confiantes. Les Grishaks et les figurines de cavalerie (KalMalog inclus) sont incapables d'escalader la tour. Les autres figurines doivent faire un Test d'Agilité à moins de se Déplacer Prudemment.

Test d'Agilité: Lancez 1D6

1 : La figurine tombe de la tour (faites un jet de Sauvegarde pour chaque tranche de 6 pouces (15 cm) de chute).

2 : Le mouvement de la figurine est immédiatement interrompu.

3+ : La figurine se déplace normalement.

Les figurines avec la compétence Au Pied Sûr[T] peuvent relancer ce test.

Figurines spéciales

Bâton à Œufs Devanu: Devanu - Base; OEuf, Élite, Objet; Mouvement: -, Combat: -, Soutien: -, Sauvegarde: 4+, RC: 0", Taille: petit (30mm); Compétences: Dissimulé [T], Non Entraîné [T], Encombrant [T]

Devanu Nouveau Né: Devanu - Base; Jenta; Mouvement: 8", Combat: 2, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 3", Vigueur: 1, Taille: petit (30mm); Compétences: Agilité [T], Férocité* [C], Fratrie [C]

Jenta Chasseur: Devanu - Base; Élite, Jenta; Mouvement: 8", Combat: 4, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 6", Vigueur: 3, Taille: moyen (40mm); Compétences: Agilité [T], Discipline de Combat* [C], Feinte* [C], Férocité* [C], Saut* (4) [A], Attaque Rapide [C], Fratrie [C]

Jenta Dresseur de Bêtes: Devanu - Base; Élite, Jenta; Mouvement: 8", Combat: 4, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 6", Vigueur: 3, Taille: moyen (40mm); Compétences: Agilité [T], Dresseur (2) [L], Férocité* [C], Saut* (4) [A], Chasse en Groupe [C]

Jenta Lancier: Devanu - Base; Élite, Jenta; Mouvement: 8", Combat: 4, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 6", Vigueur: 3, Taille: moyen (40mm); Compétences: Agilité [T], Férocité* [C], Saut* (4) [A]; **Spear:** : Mouvement: 8", Portée: 8", Combat: 2, Abilities: Focalisation* [R], Arme Légère [R], Longue Portée* (4) [R]

Compétences

Agilité [T]: Cette figurine lance un Oran supplémentaire si elle est la cible d'une Attaque à Distance. Cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté.

Arme Légère [R]: Cette compétence de Tir à Distance peut être utilisée même si la figurine est Engagée. La figurine doit d'abord se désengager (se Déplaçant Prudemment).

Attaque Rapide [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour mener un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Aucun des deux camps ne peut bénéficier de Soutien.

Chasse en Groupe [C]: Cette figurine fournit une Pierre de Combat supplémentaire si elle soutient une autre figurine avec Chasse en Groupe[C].

Discipline de Combat* [C]: Relancez une ou toutes les Pierres de Combat.

Dissimulé [T]: Cette figurine ne peut pas être ciblée par une Attaque à Distance à plus de 6 pouces (15 cm) de distance.

Dresseur (x) [L]: Activez jusqu'à X Animaux Amicales.

Encombrant [T]: Une figurine ne peut transporter qu'un seul objet Encombrant[T]. Les Petites figurines doivent se Déplacer Prudemment si elles transportent un objet Encombrant[T]. Une figurine transportant un objet Encombrant[T] doit payer un point de Vigueur supplémentaire avant d'utiliser une compétence nécessitant de la Vigueur. Les figurines Énormes ignorent le trait Encombrant[T].

Feinte* [C]: Forcez votre adversaire à relancer toutes ses Pierres de Combat.

Focalisation* [R]: A utiliser avant une attaque. Lancez une Pierre de Combat supplémentaire contre toutes les figurines ciblées par cette attaque.

Fratrie [C]: Cette figurine fournit une Pierre de Combat supplémentaire si elle soutient une autre figurine avec la compétence Fratrie[C] ou Matriarche[L].

Férocité* [C]: Lancez une Pierre de Combat supplémentaire.

Longue Portée* (x) [R]: Augmentez la portée de cette attaque de X".

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Saut* (x) [A]: Sautez jusqu'à X", en ignorant les figurines dans le passage. Ce mouvement ignore la règle se Déplacer Prudemment.

Source: Twilight Day 2022

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Eradicate