

Panne d'essence

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 225 à 255 points.

Elush, le NuraKira, devenait nerveux. On lui avait confié deux nouveaux KalMalog pour cette mission, mais ils avaient été plutôt passifs jusqu'à présent. Ils devaient fournir beaucoup trop d'efforts pour leur entretien et ils n'étaient pas ce qu'on peut appeler furtifs, avec leur fracas de quincaillerie permanent, sans parler de leur odeur.

Le fourgon de carburant ne s'était pas présenté au rendez-vous et les KalMalog fonctionnaient avec un réservoir dangereusement bas. Les éclaireurs Dhogu avaient rapporté des nouvelles d'une épave de véhicule à proximité, apparemment attaqué par des démons. Il était fort probable que ce soit leur chariot de ravitaillement. Il y avait des risques que les démons soient encore autour. Mais s'ils arrivaient à l'atteindre, les KalMalog pourraient faire le plein et peut-être enfin prouver leur utilité.

Forces

Devanu

1 x Jenta Chasseur
1 x Jenta Lancier
1 x Jenta Dresseur de Bêtes
3 x Grishak

Delgon

1 x NuraKira
1 x KalDreman
1 x NuraLehn
6 x KalGarkii
2 x KalDru
2 x KalMalog

Mise en place

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm). L'épave du fourgon Delgon tient sur un grand socle, au centre de la table. D'autres petits éléments de décor sont également placés sur la table.

Les Delgon sont déployés en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement), à plus de 18 pouces (45 cm) du fourgon.

Les Devanu peuvent être déployés en un ou plusieurs groupes, à plus de 24 pouces (60 cm) de toute figurine Delgon.

Objectifs

Le joueur Devanu gagne s'il tue les deux KalMalog. Le joueur Delgon gagne si les Devanu fuient.

Les Devanu s'enfuient si tous les Jenta sont tués.

Les Delgon ne peuvent pas fuir.

Règles spéciales

Les KalMalog commencent la partie avec 1 point de Vigueur chacun.

L'épave ne peut pas être déplacée. Si un KalMalog commence son activation adjacent à l'épave sans être engagé, il peut alors sacrifier son activation et regagner jusqu'à 3 point de Vigueur. Un KalMalog peut remplir son réservoir plus d'une fois, mais il ne peut jamais avoir plus de 6 point de Vigueur.

Notes: Ce scénario est un challenge pour chacun des joueurs car aucun camp n'a de commandement. Il offre aux Jenta une opportunité pour prouver leur valeur. Le joueur Devanu peut choisir n'importe quelle combinaison de Jenta (Jenta Chasseur, Jenta Lancier ou Jenta Dresseur de Bêtes) pour sa troupe.

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: Out Of Gas