

Pilleurs d'œufs

Un scénario officiel simple pour 2 joueurs ou plus, 200 à 300 points.

Les œufs du kellanion akitiin sont considérés dans tout Anyaral comme un mets délicat et nombreux sont les courageux aventuriers qui risquent leur vie pour tenter de capturer ces délicieuses orbes gluantes.

Les akitiins adultes sont cependant très protecteurs et attaqueront quiconque s'aventure à proximité de leurs nids, sortant brusquement de leurs tunnels et capturant les malheureux intrus pour nourrir leur progéniture souterraine.

Figurines supplémentaires

Kedashi

1 x Akitiin Kellanion

8 x Œuf d'Akitiin

Pour La Variante

8 x Akitiin Nouveau Né

Mise en place

La rencontre se déroule sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec quelques éléments de décor disséminés. On placera deux œufs par joueur près du centre du plateau, à au moins 2 pouces (5 cm) l'un de l'autre. Deux œufs supplémentaires par joueur sont placés près de la table, ainsi qu'un ou deux akitiin et les nouveau-nés akitiin (si vous les utilisez).

Les joueurs piochent des Marqueurs d'Initiative pour déployer leurs figurines. Lorsque son Marqueur est tiré, un joueur peut placer toutes ses figurines en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) n'importe où sur la table à au moins 12 pouces (30 cm) de toute autre figurine ou œuf. Continuez à piocher les Marqueurs d'Initiative comme à la normale, les joueurs qui se sont déployés peuvent activer leurs figurines ou placer un akitiin sur le plateau même si tous les joueurs ne se sont pas encore déployés.

Objectifs

Le joueur qui s'échappe avec le plus d'œufs à la fin de la partie a gagné ! Si plusieurs joueurs en ont le même nombre alors ils ont tous gagné ! La partie continue jusqu'à ce que toutes les figurines aient quitté la table. Les joueurs ne peuvent pas être forcés à fuir.

Règles spéciales

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

Les œufs: Les œufs sont traités comme des Objets. Il n'y a pas de limite au nombre d'œufs qu'une figurine peut transporter. Les Animaux peuvent transporter des œufs, mais les lâchent après leur déplacement.

L'akitiin: S'il y a des akitiin disponibles hors du plateau, n'importe quel joueur peut choisir d'en déployer un à la place d'une Activation. L'akitiin peut apparaître n'importe où sur le plateau tant qu'il est placé à moins de 3 pouces (8 cm) d'un œuf.

Durant la Phase de Combat, un joueur peut utiliser son tour pour attaquer avec un akitiin. L'akitiin peut utiliser Fente[C], mais doit attaquer une figurine portant un œuf en priorité.

Si l'akitiin est touché par un coup, lancez une Pierre de Combat au lieu de faire un jet de Sauvegarde. En cas de succès, l'akitiin s'enfuit dans son tunnel et est retiré de la table. Lancez trois Pierres de Combat : le joueur qui a porté les coups peut placer un œuf pour chaque succès dans la zone précédemment occupée par l'akitiin.

S'il n'y a aucune figurine à moins de 3 pouces (8 cm) de l'akitiin à la fin d'une Phase de Combat, celui-ci bat en retraite, emportant tous les œufs à 3 pouces (8 cm) de lui.

Fuite: Une figurine peut s'échapper si elle termine son mouvement à au moins 6 pouces (15 cm) de toute figurine Ennemie. Si elle se trouve à plus de 18 pouces (45 cm) du centre de la table, elle conserve automatiquement tous les œufs qu'elle transportait. Dans le cas contraire, lancez une Pierre de Combat pour chaque œuf et laissez-en un sur le plateau pour chaque échec.

Variantes

Écllosion des œufs: Utilisez la compétence Écllosion[S] des œufs. Toute figurine portant un œuf qui éclot est désormais en combat avec le nouveau-né. On se rappellera que les œufs lâchés par les Animaux à la fin de leur déplacement leur restent adjacents.

Si vous manquez de figurines de nouveau-nés, utilisez des figurines alternatives ou des marqueurs quelconques, ou encore décidez que les œufs restants n'éclosent pas (mettez-vous d'accord sur la règle à utiliser avant de commencer la partie).

De plus, si durant la partie vous devez placer un œuf mais qu'aucun n'est disponible, un autre œuf sélectionné aléatoirement éclot immédiatement. Remplacez-le par un nouveau-né, et récupérez l'œuf ainsi libéré.

Contrôle des nouveaux nés: Un joueur peut utiliser l'un de ses Marqueurs d'Initiative pour activer un nouveau-né à la place de ses propres figurines.

Attaquer avec les nouveaux nés: Pendant la phase de combat, un joueur peut profiter de son tour pour attaquer avec un nouveau-né.

Figurines spéciales

Akitiin Kellanion: Kedashi - Base; Animal; Mouvement: 4", Combat: 6, Soutien: 0, Sauvegarde: 3+, RC: 6", Vigueur: 3, Taille: énorme (60mm); Compétences: Agressif (3) [T], Embuscade [S], Instinctif (4, 0) [T], Fente (3) [C], Puissant [C], Non Entraîné [T], Très Résistant* [S], Animal Sauvage [T]

Akitiin Nouveau Né: Kedashi - Base; Animal; Mouvement: 6", Combat: 1, Soutien: 1, Sauvegarde: 6+, RC: 1", Taille: minuscule (15mm); Compétences: Meute (1) [L], Ranger [T]

Œuf d'Akitiin: Kedashi - Base; Œuf, Objet; Mouvement: -, Combat: -, Soutien: -, Sauvegarde: 6+, RC: 2", Taille: minuscule (15mm); Compétences: Écllosion (Akitiin Nouveau Né) [S], Nid (5) [S], Non Entraîné [T]

Compétences

Agressif (x) [T]: Cette figurine bénéficie toujours d'une Action de Combat s'il y a des figurines Ennemies à moins de X".

Animal Sauvage [T]: Cette figurine traite toutes les figurines comme des Ennemis et utilisera toujours son Action de Combat pour débiter un combat avec la figurine la plus proche.

Embuscade [S]: Ne déployez pas cette figurine au début de la partie, mais déployez à la place un marqueur n'importe où sur le plateau de jeu. S'il y a des figurines à moins de 6 pouces (15 cm) du marqueur au début d'une Phase de Combat, déployez immédiatement cette figurine avec son socle recouvrant le marqueur.

Fente (x) [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour attaquer une figurine dans un rayon de X". Ces figurines sont considérées comme adjacentes pendant toute la durée du combat. Cela peut être utilisé pour attaquer à travers des figurines obstructives.

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Meute (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Meute[L].

Nid [S]: Au début du jeu, vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine et jusqu'à X figurines identiques. Vous pouvez utiliser un Marqueur d'Initiative pendant le jeu pour déployer ces figurines en un seul groupe à au moins 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie. Les figurines peuvent être activées pendant le Tour.

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

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Ranger [T]: Cette figurine peut se déplacer sur du terrain difficile sans se Déplacer Prudemment.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Écllosion (x) [S]: Lancez un dé au début de chaque Phase de Combat. Sur un 5 ou un 6 l'œuf éclot : remplacez cette figurine par un X. Le X nouvellement éclos peut participer au combat.

Source: Salute 2018

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Frédéric Fiquet

Titre original: Eggs!