

Protégez le troupeau !

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 250 à 455 points.

Assis sur son fidèle E nuk, le vieux Reyad regardait les bêtes paître dans la plaine. Le vent sifflait doucement à travers l'herbe. Un petit mouvement attira son regard, une forme svelte se dissimulait sous les arbres. Soupirant profondément, il fit signe à ses compagnons « En selle, voilà des complications. »

Forces

Empire

2 x Reyad
5 x Cavalerie Légère
4 x Frondeur
2 x Skerrat de Sétir

Devanu

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

Renforts

1 x Capitaine de Cavalerie
4 x Chevalier

Figurines supplémentaires

Empire

1 x Belan
6 x E nuk

Mise en place

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec quelques zones de terrain difficile et des obstacles.

Le Belan est placé au centre de la table. A tour de rôle, les joueurs placent les E nuk, chaque animal à plus de 18 pouces (45 cm) du centre et 6 pouces (15 cm) les uns des autres. Piochez un Marqueur d'Initiative pour désigner celui qui place le premier. Ne remettez pas dans la pioche les Marqueurs ainsi retirés avant la fin du premier tour.

Le joueur de l'Empire déploie toutes ses figurines, hormis les Chevaliers, en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) à 6 pouces (15 cm) ou plus de toute bête.

Le joueur Devanu déploie ses figurines en un ou plusieurs groupes (déployer une figurine puis autant de figurines que vous le désirez à portée de Rayon de Commandement) à plus de 9 pouces (22 cm) de toute autre figurine.

Objectifs

Devanu: Le joueur Devanu tente de tuer autant de bêtes que possible. Il gagne 1 point pour chaque E nuk tué et 3 pts s'il tue le Belan. S'il obtient 5 points, il emporte la partie. Les Devanu s'enfuient s'ils perdent 4 figurines ou 2 Devanu.

Empire: Le joueur Empire ne fuit pas.

Règles spéciales

Le joueur de l'Empire reçoit les Chevaliers en renfort au début du cinquième tour.

Les bêtes sont neutres mais peuvent être activées par les figurines de l'Empire avec la compétence Dresseur[L].

A la fin de chaque tour, toute bête qui n'a pas été activée durant le tour et à moins de 6 pouces (15 cm) d'un Ennemi (Empire ou Devanu) se déplace de tout son mouvement en ligne droite à l'opposé de la figurine la plus proche.

Variantes

Le joueur Devanu peut choisir n'importe quelle combinaison de jenta (Jenta Chasseur, Jenta Lancier ou Jenta Dresseur de Bêtes) pour sa troupe. Le joueur de l'Empire peut choisir d'autres renforts, mais il est utile qu'ils se déplacent rapidement !

Si vous trouvez les choses trop faciles ou trop difficiles pour le Devanu, n'hésitez pas à ajouter plus de bêtes ou à réduire les points gagnés par bête. Mieux encore, échangez les rôles et voyez qui est le meilleur chasseur !

Source: The Twilight Traveller Issue 1

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: Protect The Herd!