

Sous la canopée hurlante

Un scénario en cours de test pour 2 joueurs, 155 à 240 points.

Arlon voyageait sur cette route depuis des années, mais ne s'était jamais senti à l'aise à proximité de la forêt, là où le fleuve fait un profond méandre sous la canopée des arbres. Ils étaient toujours passés sans encombre, même s'ils avaient parfois eu à repousser des bêtes sauvages, cependant les rumeurs récentes l'inquiétaient. Soudain, un hurlement sauvage survint près du bateau et se réverbérait sur les eaux calmes.

Forces

Empire

1 x Capitaine
1 x Second
4 x Membre d'Équipage
1 x Bolas
1 x Bateau à Vapeur
2 x Barge

Figurines Supplémentaires

Marqueur

6 x Grand Arbre
8 x Jeton Cargaison

Mise en place

La rencontre se joue sur une surface de jeu de taille moyenne (4 x 4 pieds - 120 x 120 cm). La bataille a lieu près du fleuve. Le cours d'eau doit mesurer 36 pouces de large et 48 de long.

En commençant par le joueur Kedashi, chacun place 3 arbres larges. Les arbres font trois pouces de diamètre et peuvent être posés n'importe où sur la table à plus de 4 pouces des bords de table et à plus de 8 pouces des autres arbres.

Le joueur de l'Empire déploie d'abord son bateau et deux barges derrière, la barge arrière doit être en contact avec le bout de la rivière. La force entière est déployée sur le bateau et les barges. Les huit marqueurs marchandises sont placés sur les barges.

Les Kedashi placent une barge le long de la rive. Ils peuvent déployer certaines figurines sur la barge, les autres sont gardées en réserve.

Objectifs

La partie se termine une fois que le Bateau atteint le côté de la table opposé à son point de départ, ou bien quand toute la cargaison est à l'eau.

Empire: Le joueur de l'Empire gagne s'il peut atteindre l'autre côté du fleuve avec au moins la moitié de ses marchandises à bord.

Kedashi: Le joueur Kedashii gagne s'il empêche le joueur impérial d'atteindre son objectif.

Règles spéciales

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

Les Bateaux: Le bateau à vapeur se déplace d'une vitesse maximale de 3 pouces. Les barges ne peuvent pas être séparées. La barge volée peut être manœuvrée à la rame par les Kedashii au cours de leur activation, permettant un mouvement de 1 pouce par petit Kedashii et 2 pouces par kedashii moyen, avec un maximum de 6 pouces.

Canopée dense: Les figurines Kedashi peuvent se déplacer rapidement à travers la canopée. Le joueur Kedashi peut dépenser une Activation afin de « Descendre de la Canopée » : placez un nombre quelconque de réserves adjacentes à un

seul arbre. Ces figurines pourront être activées lors d'une Activation ultérieure. Les figurines Kedashi adjacents à un arbre ne sont pas considérés comme étant dans l'eau. Ils peuvent également dépenser une action pour être retirés de la table ; ces figurines peuvent être déplacées vers les réserves pendant la Phase de Fin. Les figurines Kedashi non Engagés qui ne sont pas actuellement dans l'eau peuvent sacrifier leur mouvement normal pour utiliser des lianes basses afin de se balancer jusqu'à 6 pouces (15 cm), ignorant les restrictions de mouvement habituelles. Après le déplacement, ils doivent lâcher les lianes (et potentiellement tomber dans l'eau).

Voler les Jetons Cargaison: Les figurines Kedashi peuvent voler les Jetons Cargaison et déplacer les Jetons comme des Objets. Alternativement, les Hurlleurs Trebarnii peuvent utiliser leur Compétence Lancer de Pierres pour lancer un Jeton Cargaison. Les Jetons ne peuvent être lancés que jusqu'à 2 pouces (5 cm) de distance, mais si ils sont lancés contre une figurine le lanceur lance une Pierre de Combat additionnelle.

Figurines

Barge: Objet; Bateau, Objet; Mouvement: Special, Combat: -, Soutien: -, Sauvegarde: 4+, RC: -, Vigueur: 3, Taille: colossal (100mm); Compétences: Solide [T], Non Entraîné [T], Très Résistant* [S]

Bateau à Vapeur: Objet; Bateau, Objet, Mécanique; Mouvement: Special, Combat: -, Soutien: -, Sauvegarde: 4+, RC: -, Vigueur: 3, Taille: gigantesque (130mm); Compétences: Solide [T], Non Entraîné [T], Très Résistant* [S]

Bolas: Empire - Peuple des Fleuves; Troupe; Mouvement: 6'', Combat: 2, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 6'', Taille: petit (30mm); Compétences: Pied Marin [T]; **Bolas:** : Mouvement: 1'', Portée: 9'', Combat: 3, Abilities: Enchevêtrement (1) [C]

Capitaine: Empire - Peuple des Fleuves; Élite; Mouvement: 6'', Combat: 3, Soutien: 2, Sauvegarde: 5+, RC: 12'', Vigueur: 2, Taille: petit (30mm); Compétences: Capitaine (6) [L], Discipline de Combat* [C], Entraîné au Combat (2) [C], Attaque Coordinée* [A], Pied Marin [T], Dresseur (6, Pied Marin) [T], Baroudeur [T]

Grand Arbre: Objet; Objet; Mouvement: -, Combat: -, Soutien: -, Sauvegarde: 3+, RC: -, Vigueur: 2, Taille: gargantuesque (80mm); Compétences: Solide [T], Non Entraîné [T], Très Résistant* [S]

Grand Hurlleur Trebarnii: Kedashi - Base; Élite; Mouvement: 6'', Combat: 2, Soutien: 1, Sauvegarde: 6+, RC: 12'', Vigueur: 1, Taille: petit (30mm); Compétences: Au Pied Sûr [T], Entraîné au Combat (1) [C], Esquive* [C], Meute (2) [L], Éclairer (7) [S], Ranger [T], Cavalier [T]; **Throw Stones:** : Mouvement: 6'', Portée: 6'', Combat: 2, Abilities: Précis [R]

Hurlleur Trebarnii: Kedashi - Base; Troupe; Mouvement: 6'', Combat: 1, Soutien: 1, Sauvegarde: 6+, RC: 12'', Taille: petit (30mm); Compétences: Agressif (3) [T], Au Pied Sûr [T], Bombardier [A], Voltigeur [C], Meute (1) [L], Ranger [T], Cavalier [T]; **Throw Stones:** : Mouvement: 6'', Portée: 6'', Combat: 2

Jeton Cargaison: Marqueur; Objet; Mouvement: -, Combat: -, Soutien: -, Sauvegarde: -, RC: -, Taille: minuscule (15mm); Compétences: Non Entraîné [T]

Membre d'Équipage: Empire - Peuple des Fleuves; Troupe; Mouvement: 6'', Combat: 2, Soutien: 1, Sauvegarde: 5+, RC: 6'', Taille: petit (30mm); Compétences: Gaffe (2) [A], Pied Marin [T]

Radeau: Objet; Bateau, Objet; Mouvement: Special, Combat: -, Soutien: -, Sauvegarde: 4+, RC: -, Vigueur: 3, Taille: colossal (100mm); Compétences: Solide [T], Non Entraîné [T], Très Résistant* [S]

Second: Empire - Peuple des Fleuves; Élite; Mouvement: 6'', Combat: 3, Soutien: 1, Sauvegarde: 4+, RC: 12'', Taille: petit (30mm); Compétences: Capitaine (2) [L], Entraîné au Combat (1) [C], Alliés Privilégiés (Tahela) [T], Gaffe (2) [A], Lancer (2) [C], Puissant [C], Pied Marin [T], Baroudeur [T]

Seldoath: Kedashi - Base; Animal, Élite; Mouvement: 8'', Combat: 4, Soutien: 1, Sauvegarde: 4+, RC: 12'', Vigueur: 2, Taille: moyen (40mm); Compétences: Agressif (3) [T], Charge (2) [A], Entraîné au Combat (1) [C], Esquive* [C], Fente (2) [C], Meute (1) [L], Ranger [T], Sauvage [C], Transport (1) [A]

Compétences

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

Alliés Privilégiés (x) [T]: Cette figurine vous permet de prendre des figurines de type X comme Alliées. Les figurines peuvent se traiter comme étant Amicales.

Attaque Coordinée* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Les deux camps peuvent bénéficier de Soutien.

Au Pied Sûr [T]: Cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté.

Baroudeur [T]: Cette figurine traite tous les Alliés comme des figurines Amicales.

Bombardier [A]: Si cette figurine est adjacente à une figurine avec la compétence Porteur de Bombes[T] alors elle peut prendre une bombe Ishkarru. Elle peut défausser une bombe avant d'effectuer une Attaque à Distance pour lancer une Pierre

de Combat supplémentaire.

Capitaine (x) [L]: Activez jusqu'à X Troupes ou Civils Amicaux.

Cavalier [T]: Cette figurine peut être déplacée par une figurine dotée de la compétence Transport[A].

Charge (x) [A]: Menez un combat contre un Ennemi adjacent immédiatement après que cette figurine se soit déplacée en utilisant son Mouvement Normal. Cette figurine ne peut pas bénéficier de Soutien mais lance X Pierres de Combat supplémentaires. Cette compétence ne peut pas être utilisée si cette figurine s'est Déplacée Prudemment.

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

Dresseur (x, y) [T]: Au début de la partie, jusqu'à X figurines dans la force peuvent recevoir la compétence Y.

Enchevêtrement (x) [C]: Les X premiers coups portés par cette attaque ne font aucun dégât, mais la figurine cible prend un 'Marqueur Empêtré' par attaque réussie à la place de lancer un jet de Sauvegarde.

Entraîné au Combat (x) [C]: Relancez jusqu'à X Pierres de Combat. Peut être utilisé une fois par combat.

Esquive* [C]: Forcez votre adversaire à retourner un Erac réussi.

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.

Gaffe (x) [A]: Après un mouvement normal, sélectionnez un objet ou une figurine de taille égale ou inférieure à la taille de cette figurine situé à moins de X" de distance et déplacez-le un maximum de X" afin qu'il soit adjacent à cette figurine.

Lancer (x) [C]: Si cette figurine porte un coup sur une figurine de taille égale ou inférieure à la sienne, elle peut alors déplacer la figurine jusqu'à X" dans n'importe quelle direction, avant que cette dernière ne lance son jet de Sauvegarde.

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

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

Pied Marin [T]: Sur un Bateau, cette figurine acquiert Au Pied Sûr[T] (cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté).

Précis [R]: Relancez jusqu'à une Pierre de Combat pour cette attaque.

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.

Sauvage [C]: Si tous les lancers réussis sont Erac, alors tous les coups portés sur l'ennemi doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Solide [T]: Cette figurine ne peut pas être ciblée par une Attaque à Distance.

Transport (x) [A]: Immédiatement après le Mouvement Normal de cette figurine, sélectionnez jusqu'à X figurines Amicales ou Alliées avec Cavalier[T] qui ont été contactées par cette figurine pendant ce mouvement. Placez les figurines Cavalier[T] adjacentes à cette figurine.

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

Voltigeur [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour vous déplacer jusqu'à 3 pouces (8 cm).

Éclairé (x) [S]: Au début du jeu, vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine et jusqu'à X autres figurines de taille Petite ou Moyenne. 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 courant.

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Beneath the Howling Canopy