

Sous la canopée hurlante

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

Le capitaine 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

Kedashi

1 x Grand Hurler Trebarnii
4 x Hurler Trebarnii
2 x Seldoath
1 x Barge

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 Marqueur cargaison

Mise en place

La bataille a lieu près du fleuve. Le cours d'eau doit mesurer 3' de large et 4' de long.

En commençant par le joueur Kedashi, chacun place 3 grands arbres. Les arbres font 3 pouces (8 cm) de diamètre et peuvent être posés n'importe où sur la table à plus de 4 pouces (10 cm) des bords de table et à plus de 8 pouces (20 cm) 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 cargaison sont placés sur les barges.

Les Kedashi placent une barge le long d'une des rives. Ils peuvent déployer certaines figurines sur la barge, les autres sont gardées en réserve.

Objectifs

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

Bateaux et barges: Le bateau à vapeur se déplace d'une vitesse maximale de 4 pouces (10 cm). Les barges ne peuvent pas être séparées.

La barge volée peut être manœuvrée à la rame par les Kedashi au cours de leur Activation, permettant un mouvement de 1 pouce (2 cm) par Kedashi et 2 pouces (5 cm) par Kedashi, avec un maximum de 6 pouces (15 cm).

Canopée dense: Les figurines Kedashi peuvent toutes se déplacer librement sous la canopée. Un joueur Kedashi peut choisir de dépenser une Activation pour "*descendre des arbres*" : placez alors n'importe quel nombre de figurines en réserve en contact d'un arbre. Ces figurines peuvent s'activer normalement dans le tour. Les figurines Kedashi en contact avec un arbre peuvent dépenser une action pour sortir de la table, ces figurines sont placées en réserve à la Phase de Fin. Les figurines Kedashi qui ne se trouvent pas dans l'eau peuvent utiliser les lianes pour se déplacer au-dessus de l'eau sans pénalité.

Voler les Marqueurs cargaison: Les figurines Kedashi peuvent voler les Marqueurs cargaison et déplacer les Marqueurs comme des Objets. Alternativement, les Hurleurs Trebarnii peuvent utiliser leur Compétence Lancer de Pierres pour lancer un Marqueur cargaison. Les Marqueurs peuvent être lancés jusqu'à 2 pouces (5 cm) de distance, dans ce cas, le lanceur peut lancer une Pierre de Combat additionnelle.

Fuite: les figurines Kedashi s'enfuient si le bateau sort de la table ou s'il ne reste plus de Marqueur cargaison sur les barges.

Nager: La rivière est une zone d'eau peu profonde, un terrain difficile qui ne bloque pas les Lignes de Mire et n'offre pas de couvert. Les figurines dans l'eau qui n'ont pas les règles Vol[T] et / ou Natation[A] se Déplacent Prudemment et lancent une Pierre de Combat de moins en combat.

Figurines spéciales

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

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

Compétences

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

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

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

Auteur: Mike Thorp

Traduction: Tita Mjof

Titre original: Beneath the Howling Canopy