

Un ingénieur en balade

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 250 à 280 points.

Un ingénieur Fubarnii est un précieux atout et confère un statut important à la colonie qui l'héberge. Pourtant, ce prestige est assorti du fardeau de la protection qu'il faut lui accorder. Ce qui n'est pas facilité par les habitudes des ingénieurs à déambuler pour ruminer idées et expériences.

Aujourd'hui, une petite troupe de miliciens Fubarnii accompagnée d'un détachement de chevaliers a décidé de mettre Beru l'Ingénieur en sécurité dans leur village, avec son derak expérimental en remorque. Alors qu'ils arrivent aux abords du village, un Kopa Devanu qui revient bredouille de chasse espionne ces nouvelles proies et lance une attaque surprise. Les Fubarnii doivent protéger Beru l'Ingénieur et lui permettre de rejoindre le village sain et sauf.

Forces

Empire

1 x Capitaine de Cavalerie

2 x Chevalier

1 x Capitaine de Milice

5 x Milicien

1 x Beru l'Ingénieur

Mise en place

Devanu

1 x Kopa Devanu

3 x Grishak

La rencontre se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm).

La maison de l'ingénieur est placée près d'un bord de table. Le joueur Fubarnii déploie ensuite toutes ses figurines en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) à au moins 18 pouces (45 cm) de la maison de l'ingénieur.

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 au moins 18 pouces (45 cm) de toute figurine Fubarnii.

Objectifs

Le joueur Fubarnii gagne s'il réussit à accompagner Beru l'Ingénieur dans la sécurité de sa demeure. Beru l'Ingénieur peut entrer dans sa demeure si il se déplace et termine en contact avec la porte d'entrée.

Le joueur Devanu gagne s'il tue Beru l'Ingénieur et le Kopa Devanu s'échappe de la table. S'il ne réussit pas à sortir de la table, la partie est nulle.

Le joueur Fubarnii ne fuira pas. Le joueur Devanu fuira si le Kopa Devanu est tué.

Variantes

Mode campagne: Ce scénario peut être joué comme le premier d'un mini-campagne, les suivants étant « Retour à la maison » et « Coincé ».

- Si le joueur Fubarnii gagne, il peut ajouter Beru l'Ingénieur à sa force lors du scénario final.
- Si le joueur Devanu gagne il peut ajouter un Grishak ou un Kosok supplémentaire à sa force lors du scénario final.

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: The Wandering Engineer