

Un Obstacle sur la voie Une Partie Test de l'Aurore Obscure V0.7

Le groupe de Rôdeur était descendu dans les bas fonds depuis plus d'un jour déjà qu'il leur pressait de rentrer à leur base. Ils vaient arpenté en long et en large le quartier d'Ezdria mais leur butin était assez maigre. Malgré cela ils allaient devoir rentrer si ils voulaient être sûrs d'éviter toute contamination d'un des leurs. La Physicienne du groupe était là pour veiller sur leur santé mais le chef préférait éviter tout risque.

Alors qu'ils s'approchaient du Canal Octiya, ils entendirent au loin de longs gémissements. D'abord plaintifs et peureux, ceux ci devinrent bientôt plus proche de rugissements animaux et ils comprirent très vite qu'un groupe de Lépreux leur barrait la route et en avait après eux. L'analyse des rugissements par le Teckniblock de la Physicienne confirma la présence voisine de quatre Lépreux, dont un "kangourou", deux "Brutes" et même un "Alpha". La partie allait être serrée mais ils n'avaient pas le choix si ils voulaient atteindre le canal. Les Rôdeurs se regroupèrent et sortirent leurs armes.



Le gros de la Meute de Lépreux avec les deux Brutes et l'Alpha

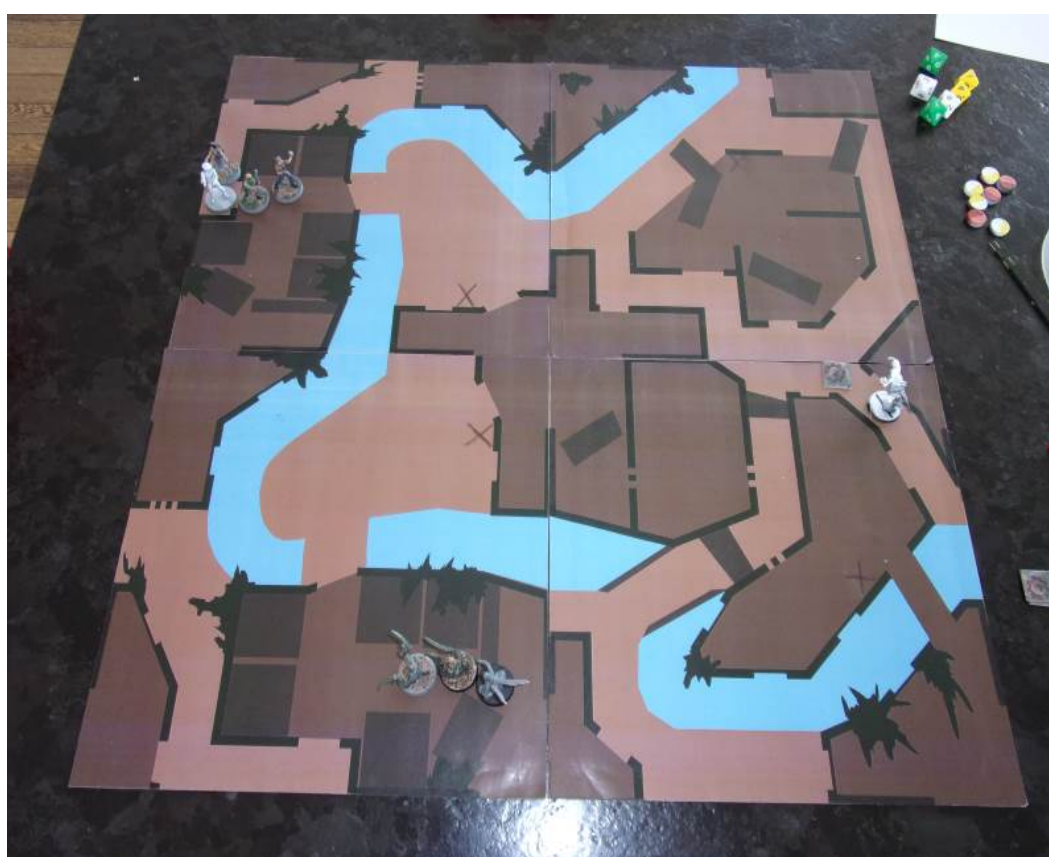
Cette partie oppose une bande de quatre Rôdeurs à une Meute de quatre Lépreux.

La bande de Rôdeur est constituée du Chef, obligatoire, d'un Guerrier, seul capable quasiment d'affronter un Lépreux au corps à corps, et d'un Guérillero, le spécialiste en tir de la bande. Pour appuyer le Guerrier et éventuellement le chef au corps à corps en les soignant, la Physicienne vient compléter le groupe.

La Meute, quant à elle, est composée de l'inévitable Lépreux Alpha et se montre assez agressive, avec 2 "Brutes" de corps à corps, disposant chacune de trois attaques et d'un véloc "Kangourou" qui sème ses émanations toxiques et attaque aussi vite que la foudre.



La bande de Rôdeurs : Le Chef, le Guérillero, le Guerrier et la Physicienne



La table, après le premier tour

Le premier tour vit les Rôdeurs se déployer en groupe vers la première place tandis que les Lépreux se déploient eux aussi en groupe vers la deuxième place, cherchant ainsi l'affrontement direct. Le Kangourou, se déplaçant de 9 pas au lieu de 6 pour les autres figurines, essaye de bloquer le chemin jusqu'à la porte de sortie en déversant des émanations toxiques sur le passage.



Lors du 2ème tour le Guerillero qui a l'initiative se positionne sur le pont pour réceptionner les Lépoux lorsqu'ils surgiront de leur cachette. La ligne de vue était trop belle, il ne fallait pas la rater.

Lorsque surgit le Lépoux, on effectue un Jet de En vue, un jet d'opposition basé sur l'Initiative. Chaque joueur lance un D8 et ajoute l'Initiative de sa figurine. Le Guérilléro obtient le plus haut score et en profite donc pour tirer sur la malheureuse Brute alors qu'elle n'a pas encore atteint le pont.

Les deux figurines sont à plus de 10 pas l'une de l'autre donc le Guérilléro est à portée longue, ce qui correspond à un malus de -1 à sa Précision. Comme il a 5 de base, et utilise un pistolet avec silencieux qui a une cadence de tir de 2, il lance deux D8 et doit faire 4 ou moins pour faire une touche. Il obtient 2 et 2. Il a donc doublement fait mouche. Le Lépoux, qui n'a pas encore agi ce tour ci, tente d'esquiver les tirs en se jetant sur le côté. Mais il obtient respectivement 5 et 4, alors que sa sauvegarde est de 3-. Il est donc touché deux fois.

On effectue alors les deux jets de dommage. Le Lépoux a une Vigueur de 5 tandis que l'arme du Rôdeur a un Impact de 2, le Lépoux doit donc réussir deux jets de D8 à 3- pour s'en sortir indemne. Il obtient 5 et 4, il est donc mis hors circuit. En plus le dé de fatalité indiquait 1 ce qui signifie une mort instantanée. La première Brute est donc Inconsciente et ne se battra plus de la partie.



Le Guérillero a tiré et la première Brute a été mise Inconsciente.

Les autres Lépreux profitent de cet instant de répit pour avancer au milieu de la place tandis que le Chef Rôdeur n'a pas non plus de ligne de vue pour leur tirer dessus. Toutefois il pénètre dans la petite pièce donnant vue sur la place afin de les canarder copieusement.



A la fin du tour 2 les Lépreux essaient de progresser difficilement vers les Rôdeurs.

Au tour 3 un nouveau jet d'initiative donne l'avantage aux Rôleurs, ce qui permet au Guerrier de charger le Kangourou. Toutefois il doit traverser les émanations toxiques laissées par ce dernier, ce qu'il réussit sur un 7- avec un résultat de 6. Il gagne ensuite le Jet de En Vue ce qui fait que le Kangourou n'a pas le temps de fuir avant de se prendre la rafale du Pistolet du Guerrier et sa charge. Toutefois le Guerrier, bien qu'il tire à bout portant et bénéficie d'un bonus de +2 à sa Précision, rate son tir en obtenant deux 6 pour un résultat demandé de 5-. Le corps à corps aura lieu quant à lui à la fin du tour.

Du coup le Kangourou, dont c'est le tour avec son Initiative de 6, ne peut rien faire maintenant qu'il est engagé en corps à corps. C'est donc aux figurines ayant une Initiative de 5 de s'activer, à commencer par le Guérillero qui a encore une belle ligne de vue, sur la deuxième Brute ce coup ci. Il effectue son tir en lançant deux D8, obtient 6 et 4 alors qu'à cause de la longue distance il devait obtenir 4-. Une seule touche donc, qui n'est pas esquivée par la Brute, qui obtient 6 au lieu de 3-.. Le jet de dommage donne 8 et 1 au jet de fatalité. La deuxième brute est donc directement mise hors de combat.

L'Alpha dont c'est maintenant l'activation, vient donc se cacher derrière un pan de mur proche d'une fenêtre.



Le chef Rôleur profite du petit passage secret, accessible seulement aux rôleurs, pour trouver une ligne de vue sur l'Alpha.

Le chef Rôleur tire donc avec ses deux pistolets silencieux à travers la fenêtre, qui confère une sauvegarde de 6- à l'Alpha. Il obtient 1,2, 6 et 7, ce qui correspond à 2 touches. L'alpha rate une de ses sauvegarde de couvert, a le droit à une sauvegarde à 3- grâce à sa barrière Ele'Mentik, qu'il rate et tente enfin une sauvegarde d'esquive à 3-, qu'il rate aussi. Le jet de dommage donne 8 et 4 au jet de fatalité, l'Alpha est donc blessé.

La Physicienne quant à elle se poste aussi en ligne de vue de l'Alpha et tire. Mais elle obtient deux 5, alors qu'avec sa Précision de 4, il lui fallait faire du 4-.

Toutes les figurines ayant été activées ce tour ci, c'est maintenant le moment de résoudre le corps à corps entre le Guerrier et le Kangourou.



Le Guerrier et le Kangourou lance chacun autant de D8 qu'ils ont d'attaques et ajoute leur Mêlée au plus haut score obtenu. Le Guerrier obtient 5 auquel il ajoute donc 6, tandis que le Kangourou a deux attaques et obtient 4 comme meilleur score, auquel il ajoute sa Mêlée soit 4 encore. Le Guerrier remporte le combat!

Au jet de dommage le Kangourou doit réussir un 1- pour ne pas être blessé, ce qu'il obtient. Mais les Lépreux, avec deux pertes, décident de rompre le combat et laisse passer tranquillement les Rôdeurs vers le canal Octiya.

La rencontre avait été brève et intense mais les Rôdeurs n'avaient subi aucune perte. Le Chef félicita ses hommes et en particulier le Guérillero qui était le véritable héros du jour. Ils regardèrent les corps des deux grosses Brutes qu'ils avaient abattu et ils furent rassuré de constater que ce n'était personne qu'ils avaient connu avant l'Aurore Obscure. Alors qu'ils atteignaient le canal Octiya la pluie se fit moins intense, et certains se surprirent à esquisser un rare sourire de contentement.