

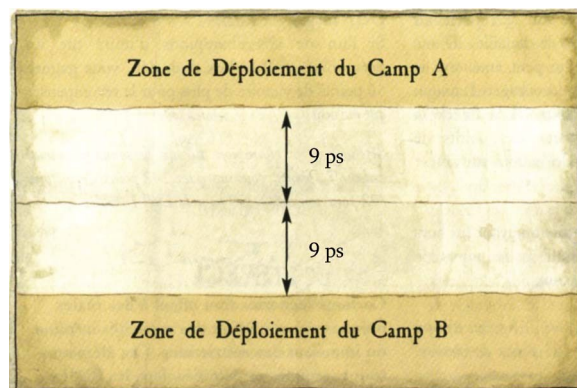
**LA CUEILLETTE DE SQUIGS**• **OBJECTIFS :**

Capturer un maximum de squigs et tenter de les ramener dans son camp.

• **DEPLOIEMENT :**

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de table.

Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités, comme décrit page 142 du livre de règles. Les unités peuvent être placées n'importe où dans leur zone de déploiement, à plus de 9ps de la ligne médiane de la table.



Présence de 5 marqueurs représentant les squigs placés par l'organisateur.

• **PREMIER TOUR :**

Une fois le déploiement terminé, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer en premier ajoute +1 au résultat de son dé.

• **DUREE :**

La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée (2h30min).

• **CONDITIONS DE VICTOIRE :**

A la fin de la partie, chaque joueur marque 1 point par squig capturé et 1 point supplémentaire si le squig capturé se trouve dans la zone de déploiement adverse.

• **COMMENT CAPTURER UN SQUIG :**

Il faut arriver à son contact n'importe quand sans toutefois être en fuite.

Une unité capturant un squig ne peut plus se déplacer après être arrivée à son contact.

Il est impossible de posséder plus d'un squig par unité.

Il est impossible de transférer un squig à une unité alliée.

Si une unité possédant un squig est obligée de fuir, elle le perd et ce dernier sera positionné au centre du point de fuite.

Si une unité possédant un squig est démoralisée au corps à corps, le camp gagnant peut décider de récupérer le squig orphelin. Si le joueur ne peut le recueillir (ou ne le souhaite pas), le squig sera placé au centre de l'unité fuyante.

• **REGLES SPECIALES DES SQUIGS :**

Les squigs en liberté se déplacent d'1D6ps dans une direction aléatoire au début de chaque phase de



mouvement.

Si son mouvement l'amène au contact d'une unité, cette dernière peut le capturer si elle n'en possède pas encore, sinon il traverse l'unité et s'arrête 1ps.

Quand une unité se fait traverser, traverse ou capture un squig, ce dernier lui inflige automatiquement 1D3 touche(s) de force 5 générant éventuellement des tests de panique.

- **RESULTATS :**

Chaque joueur peut marquer entre 0 et 10 points lors de ce scénario.

