

La Mère Couveuse Skerrat

Un scénario en cours de test pour 2 joueurs ou plus, 300 points.

Capturez les Skerrats de Sétir et essayez de ne pas vous faire mettre en pièces par la La Mère Couveuse Skerrat.

Figurines supplémentaires

Animal Sauvage

1 x Mère Couveuse Skerrat

16 x Skerrat de Sétir

Marqueur

12 x Entrée de Tunnel

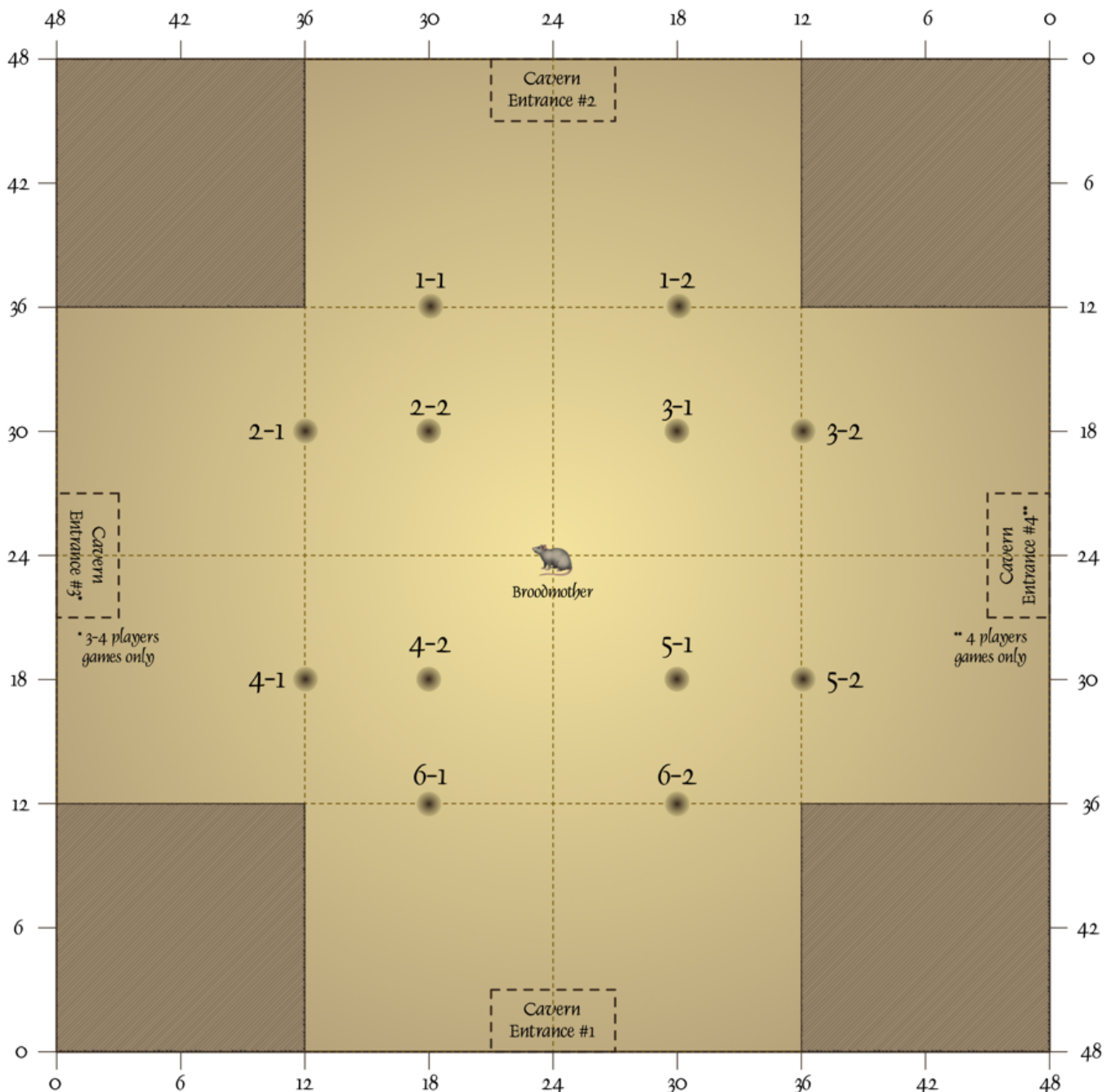
1 x Marqueur de proie

Mise en place

La La Mère Couveuse Skerrat s'est installée dans une grande caverne circulaire dotée de deux entrées. Les Skerrats de Sétir passent la plupart de leur temps dans le réseau des tunnels souterrains, dont les entrées sont dissimulées dans les décombres. Pour représenter ceci, divisez une surface de jeu de taille moyenne (4 x 4 pieds - 120 x 120 cm) en 16 carrés et marquez les quatre carrés dans les coins comme terrain infranchissable. Marquez les deux entrées des cavernes avec des bandes de 6 pouces (15 cm) de large au milieu des bords de table opposés (pour 3 ou 4 joueurs, ouvrez les autres côtés de la caverne).

Placez la La Mère Couveuse Skerrat au milieu de la table.

Les joueurs piochent des Marqueurs d'Initiative pour se déployer. Quand le Marqueur d'un joueur est pioché, il peut déployer toutes ses figurines en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) sur l'une des entrées de la caverne (aussi proche du bord de table que possible) à au moins 8 pouces (20 cm) de toute autre figurine.



Objectifs

Fin de la partie: Si la La Mère Couveuse Skerrat est tuée, tous les Skerrats de Sétir fuient et la partie se termine immédiatement. Sinon, continuez jusqu'à ce que toutes les figurines aient quitté la table.

Skerrat de Sétir capturés: Chaque Skerrat de Sétir vivant transporté hors de la table rapporte 3 points de victoire. Les Skerrats de Sétir tués par des Animaux ne pourront servir que pour leurs fourrures et rapportent 1 point de victoire. Le joueur qui a le plus de points de victoire en fin de partie gagne la partie.

Tuer la La Mère Couveuse Skerrat: Tuer une La Mère Couveuse Skerrat apporte la poisse. Un joueur qui élimine la La Mère Couveuse Skerrat perd 3D6 points de victoire.

Règles spéciales

Ajouter des Skerrats de Sétir sur la table: au début de chaque tour, lancez 1D6 et 1D2. Les résultats (1-1 à 6-2) identifient les entrées de tunnels potentielles. Placez une entrée de tunnel aux endroits désignés. D3 Skerrats de Sétir poussent les pierres qui dissimulaient l'entrée et en sortent (placez les en contact du jeton d'entrée de tunnel, aussi proche que possible de la La Mère Couveuse Skerrat).

Capter un Skerrat de Sétir: Combattez normalement. Si le Skerrat de Sétir échoue à son jet de Sauvegarde, il est capturé (mais pas tué). Une fois capturé, un Skerrat de Sétir est traité comme un Objet Encombrant[T]. Les Animaux ne sont pas

assez subtiles pour la capture et tuent toujours les Skerrats de Sétir au combat. Elles peuvent porter les carcasses Skerrats de Sétir ainsi que les Skerrats de Sétir capturés, mais les lâchent à la fin de leur mouvement.

Activer la La Mère Couveuse Skerrat: la La Mère Couveuse Skerrat s'active au début de chaque Phase de Combat. Si elle est engagée avec une figurine transportant un Skerrat de Sétir, elle reste à son contact, sinon, elle se déplace vers une figurine qui en porte un (sélectionnez aléatoirement la figurine cible). S'il n'y a pas de figurine portant un Skerrat de Sétir, la La Mère Couveuse Skerrat se déplace vers l'Ennemi le plus proche. Dans tous les cas, elle utilise sa compétence de commandement pour activer autant de Skerrats de Sétir que possible.

Activer les Skerrats de Sétir: Si un Skerrat de Sétir est activé avec sa La Mère Couveuse Skerrat, il essaie de rejoindre un combat existant si possible, de préférence le combat dans lequel la La Mère Couveuse Skerrat est impliquée. S'il n'y a pas de combat à portée, il s'approche de l'Ennemi le plus proche.

La La Mère Couveuse Skerrat et les Skerrats de Sétir au combat: Chaque joueur peut utiliser une pour attaquer soit avec la La Mère Couveuse Skerrat, soit avec un Skerrat de Sétir.

Fuite: Toute figurine peut fuir la caverne en atteignant une des entrées (sur le bord de table). Les joueurs ne peuvent pas être forcés à fuir.

Figurines spéciales

Entrée de Tunnel: Marqueur; Mouvement: ?, Combat: ?, Soutien: ?, Sauvegarde: ?, RC: ?, Taille: petit (30mm)

Marqueur de proie: Marqueur; Mouvement: ?, Combat: ?, Soutien: ?, Sauvegarde: ?, RC: ?, Taille: minuscule (15mm)

Auteurs: Frédéric Fiquet & Tami

Traduction: Tita Mjof

Titre original: The Broodmother