

# Les nuisibles

Un scénario officiel pour 2 joueurs ou plus, 195 à 200 points.

*Gil Masharl a visité récemment une colonie et y a laissé accidentellement quelques Garkrid vicieux (mais délicieux). Les Fubarnii locaux ont décidé de nettoyer la zone de cette invasion de nuisibles (puis de faire un festin en leur honneur) et maintenant, tout le monde semble s'impliquer, notamment un Prêtre Delgon de passage mais aussi une meute Devanu qui voient là une belle occasion de remplir leurs réserves de nourriture.*

## Forces

### Empire

1 x Capitaine de Milice  
5 x Milicien  
1 x Reyad  
4 x Frondeur

### Devanu

1 x Sempa Devanu  
3 x Grishak

### Delgon

1 x NuraKira  
4 x KalJoran  
2 x KalDru  
1 x Vétéran KalMalog

## Figurines supplémentaires

### Garkrid

1 x Nid de Garkrid Galésien  
9 x Garkrid Galésien  
10 x Marqueur Carcasse

## Mise en place

La bataille a lieu sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec le Nid de Garkrid au centre de la table. Les joueurs placent ensuite les Garkrid à tour de rôle près du centre de la table, mais à plus de 3 pouces (8 cm) de tout autre Garkrid. Chaque joueur place trois Garkrid sur la table.

Les joueurs se déploient en piochant un Marqueur d'Initiative. Quand son Marqueur est pioché, le joueur peut placer un groupe de figurines (déployer une figurine puis autant de figurines que vous le désirez à portée de Rayon de Commandement) n'importe où sur la table à plus de 12 pouces (30 cm) de toute figurine Ennemie ou d'un Garkrid.

## Objectifs

Les joueurs essaient de capturer autant de Garkrid que possible.

Si un Garkrid est tué, retirez la figurine de la table et remplacez-la par un Marqueur Carcasse. Ces jetons sont des Objets et peuvent être déposés ou transférés. Une figurine peut porter n'importe quel nombre de Marqueur Carcasse.

Un joueur peut choisir de fuir lors d'une phase finale, et il fuit automatiquement si plus de la moitié de ses Élités sont tuées ou ont quitté la table. Tirez une Pierre de Combat pour chaque Marqueur Carcasse portée par une figurine en fuite à moins de 18 pouces (45 cm) du centre de la table ou à moins de 6 pouces (15 cm) d'une figurine Ennemie. En cas de réussite, le Marqueur Carcasse est conservé, sinon il est laissé en place sur la table. Les figurines à plus de 18 pouces (45 cm) du centre de la table et à plus de six" d'une figurine Ennemie conservent leurs Marqueur Carcasse.

Le dernier joueur en lice garde tous les Marqueur Carcasse portés par ses figurines et ceux laissés sur la table par les autres joueurs après qu'ils aient fui.

A la fin de la partie, compter les Marqueur Carcasse de chaque joueur. Le gagnant est celui qui a le plus de Marqueur Carcasse. En cas d'égalité, celui qui a détruit le Nid de Garkrid gagne la partie.

## Règles spéciales

**Déplacer un Garkrid !:** Les Garkrid sont de petites créatures vicieuses et sont activés par les joueurs. Chaque fois qu'un de vos Marqueurs d'Initiative est pioché, vous pouvez, avant toute activation, sélectionner un Garkrid qui n'est pas engagé avec une figurine et le déplacer de 2 pouces (5 cm). N'importe quel Garkrid peut être déplacé à plusieurs reprises à chaque tour.

**Combat:** Au cours de la Phase de Combat, les joueurs peuvent, quand c'est leur tour, attaquer avec un Garkrid engagé contre une figurine Ennemie.

## Variantes

**Option multijoueurs:** Ce scénario peut être joué avec n'importe quel nombre de joueurs en augmentant la taille de la surface de jeu et le nombre de Garkrid. Chaque joueur peut sélectionner jusqu'à 200 points de figurines de sa culture.

### Figurines spéciales

**Garkrid Galésien:** Animal Sauvage; Animal; Mouvement: 2", Combat: 2, Soutien: 0, Sauvegarde: 5+, RC: 0", Taille: petit (30mm); Compétences: Instinctif (2, 0) [T], Animal Sauvage [T]

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

**Nid de Garkrid Galésien:** Animal Sauvage; Animal; Mouvement: 0", Combat: 2, Soutien: 0, Sauvegarde: 4+, RC: 0", Taille: moyen (40mm); Compétences: Instinctif (2, 0) [T], Animal Sauvage [T]

### Compétences

**Animal Sauvage [T]:** Cette figurine traite toutes les figurines comme des Ennemis et utilisera toujours son Action de Combat pour débiter un combat avec la figurine la plus proche.

**Instinctif (x, y) [T]:** Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

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

*Source: The Compiled Twilight Traveller Issue 1*

*Auteur: Mike Thorp*

*Traduction: Tita Mjof*

*Titre original: Bug Hunt!*