



LA BATAILLE



DES FRICHES ARDENTES

V1.01

La Bataille des Fiches Ardentes est une campagne en solitaire pour **My Little Battlefield**.

Elle met en scène les assauts des hordes Tyranides de la Flotte-Ruche Horg Nogrod contre la garnison Squat d'un avant-poste minier des Fiches Ardentes.

C'est au travers de cinq théâtres d'opération différents que vous pourrez revivre la résistance de la garnison Squat face aux assauts Tyranides. Chacun de ces scénarios vous proposera ses propres défis et vous mettra à la tête d'une force différente.

Ce document vous fournira tout le matériel de jeu nécessaire pour jouer la campagne.



**MY
LITTLE
BATTLEFIELD**



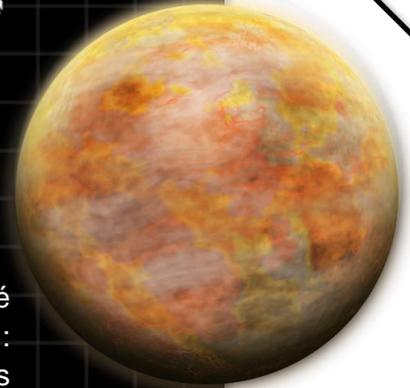
Ce document n'est ni officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Games Workshop. Dans ce document, les marques de Games Workshop sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright

++ NOGROD ++



- + **Classification Primaire** : Colonie Minière Squat +
- + **Population** : Entre 5 000 et 10 000 mineurs Squats +
- + **Statut Actuel** : Invasion Tyranide en cours +

+ **Présence Impériale** : Les autorités de Nogrod ont demandé l'intervention des forces impériales des Secteurs Coalisés : Compagnies des Iron Wolves et des Sea Dragons, régiments des Forces de Défense Planétaire Scarisiennes, Manipules de la Legio VI.



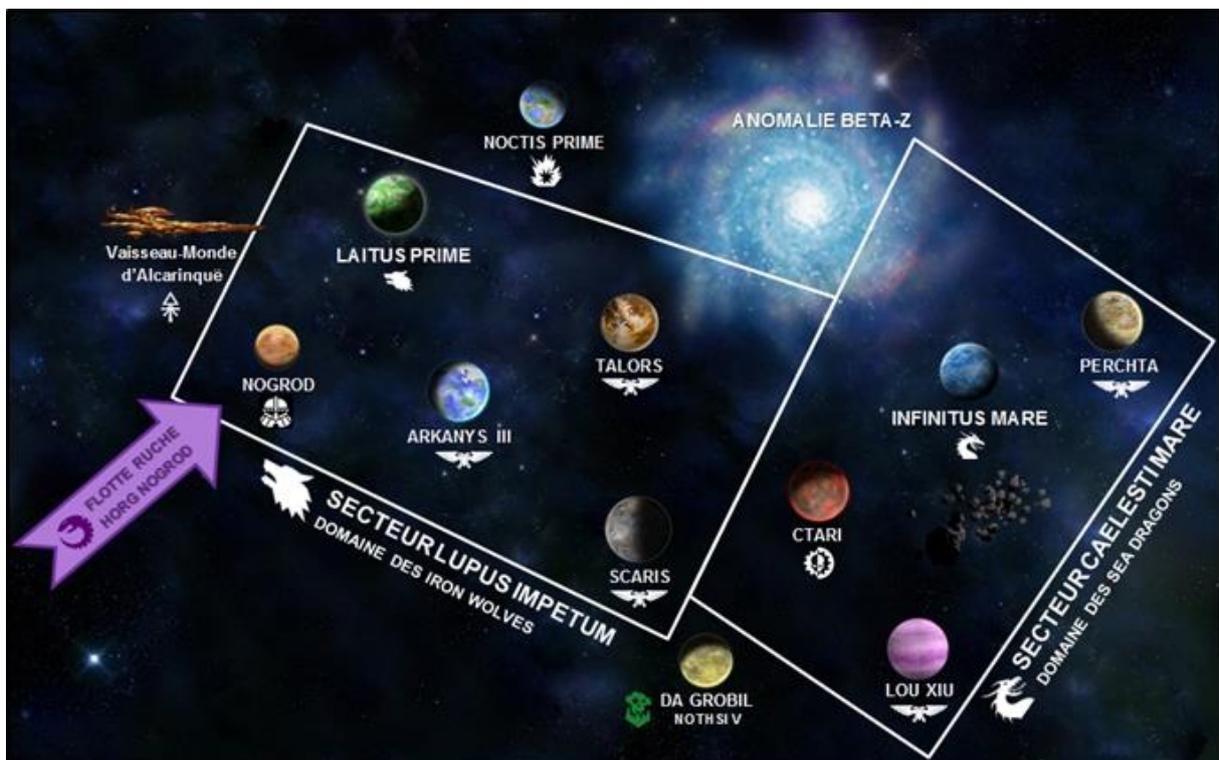
Le réveil des antiques artefacts connus sous le nom des Globes Psychiques a attiré de nombreuses horreurs dans les Secteurs Coalisés où est localisée la colonie de Nogrod.

L'une des plus terrifiantes est certainement la **Flotte Ruche Horg Nogrod**, le Dévastateur de Nogrod, une branche de Behemoth que tous croyaient éradiquées suite à la Bataille de Maccrage.

Les Tyranides se sont abattus sur le monde minier Squat quelques mois seulement après la mise en fonction des Globes Psychiques sur Talors. Les xénos semblent en effet attirés par les signaux que les artefacts émettent jusque dans le Warp. Et malheureusement pour Nogrod, la planète est sur leur chemin.

Les Squats de Fury, appuyés par les Iron Wolves et le IVème Scarisien, résistent farouchement à l'invasion et les combats font rage depuis des années.

Si Nogrod tombe, les principaux mondes du secteur Lupus Impetum risquent fort de connaître l'horreur d'une invasion Tyranide...



LA BATAILLE DES FRICHES ARDENTES

Sur Nogrod, les Tyranides ont effectué une percée à travers les lignes Squats et Impériales. Les xénos menacent désormais un important complexe industriel. Les forces Squats ont organisé la défense de la zone. Ils affrontent les Tyranides à la sortie du canyon au nord, la principale voie d'accès au complexe, en espérant prendre les Tyranides à revers grâce à des renforts motorisés. Dans le même temps, leur artillerie légère tente d'arrêter les créatures qui essaient de traverser l'Affluent du Montnin tandis qu'une force d'assaut a été chargée de faire taire les attaques psychiques des Zoanthropes perchés sur une colline surplombant les installations minières. Mais la garnison du complexe doit faire face à l'attaque surprise d'un essaim infiltré derrière les lignes Squats !



COMMENT JOUER LA CAMPAGNE

La **Bataille des Fiches Ardentes** se décompose en une série de cinq affrontements différents faisant chacun l'objet d'un scénario en solitaire **My Little Battlefield** :

- La Passe de la Mine
- La Colline Érodée
- L'Affluent du Montnin
- Le Complexe Minier
- Les Renforts Squats

Chacune de ces batailles va rapporter ou retirer des Points de Victoire aux Squats. Si le total est positif alors les Squats remportent la **Bataille des Fiches Ardentes**, sinon c'est une défaite. C'est aussi simple que cela.

Le joueur est cependant invité à aller au-delà de ce simple résultat pour écrire SA version de la bataille. A lui d'en imaginer les détails en fonction de ses victoires et de ses défaites.

Par exemple, si les Squats l'emportent à la Colline Érodée (+2 PV) et aux Renforts Squats (+3 PV) mais sont défaits à la Passe de la Mine (-5 PV), à l'Affluent du Montnin (-3 PV) et au Complexe Minier (-4 PV), la bataille est perdue pour eux sur un résultat de -7 PV. Plutôt que de se limiter à ce simple chiffre un peu froid, on peut résumer la bataille ainsi :

« Malgré une courageuse résistance des Squats qui vit quelques actes héroïques comme la prise de la Colline Érodée, la garnison fut submergée par les offensives Tyranides au Nord par la Passe de la Mine et à l'Est par l'Affluent du Montnin. Le Complexe Minier lui-même fut détruit par l'assaut surprise d'un essaim de Tyranides qui avait réussi à tromper la vigilance des Squats. Lorsque les renforts envoyés par les autorités de Nogrod percèrent enfin les lignes Tyranides, ce ne fut que pour découvrir un charnier... »



QUELQUES DÉTAILS PRATIQUES

Les parties **My Little Battlefield** peuvent être jouées dans n'importe quel ordre.

Dans la description des scénarios, « l'Esprit de la Ruche » fait référence à l'IA et le « Joueur Squat » au Joueur en solitaire.

LA PASSE DE LA MINE

Le gros de l'assaut des Tyranides se porte sur la principale route menant au complexe industriel Squat. Ces derniers ont établi leur ligne de défense à la sortie de la « Passe de la Mine » où ils espèrent pouvoir contenir les hordes xénos.

FORCES EN PRÉSENCE

2 Unités de Guerriers Squats (Unités Standards)	2 Nuées de Gaunts (Unités Standards)
1 Unité de Gardes en Exo-Armure (Unité d'Élite)	1 Nuée de Guerriers Tyranides (Unité d'Élite)
1 Land Raider (Unité de Renom)	1 Carnifex (Unité de Renom)

OBJECTIF

Le Joueur Squat doit empêcher l'Esprit de la Ruche de faire passer des Unités vers le Complexe Minier

SECTEUR DE LA PASSE DE LA MINE

Notez que le Secteur de la Passe de la Mine diffère des Secteurs habituels car sa Jauge de Contrôle est différente pour l'Esprit de la Ruche (valeur maximale de 2) et pour le Joueur Squat (valeur maximale de 4). Cela représente la difficulté pour les Squats de s'emparer du point de passage où transitent d'innombrables créatures Tyranides.

Le Secteur de la Passe de la Mine est le seul Secteur par lequel une Unité Tyranide de la Réserve peut entrer en jeu.

Lorsque le Secteur de la Passe de la Mine est contrôlé par le Joueur Squat, toute unité Tyranide qui doit battre en retraite est automatiquement renvoyée dans la Réserve Tyranide.

RÈGLES SPÉCIALES DES TYRANIDES

Les Unités Tyranides ne reculent jamais en direction de leur Réserve et se déplacent en direction du Complexe Minier par le chemin le plus rapide, elles ignorent les règles standard de choix du Secteur des règles de base. Pour ce faire, elles choisiront prioritairement un Secteur sans Unité ennemie. Si tous les Secteurs adjacents éligibles sont occupés par une Unité ennemie, elles choisiront le Secteur de Catégorie la moins élevée. En cas d'égalité, le Secteur cible est choisi par le Joueur Squat.

SORTIR UNE UNITÉ TYRANIDE

L'Esprit de la Ruche peut faire sortir une de ses Unités présentes sur un Secteur de la ligne la plus proche de la Réserve du Joueur en activant un dé  (Mouvement). L'Esprit de la Ruche doit bien entendu contrôler le Secteur pour permettre à l'Unité de se déplacer.

FIN DE LA BATAILLE

La bataille prend immédiatement fin lorsque l'une des conditions suivantes est atteinte :

- L'Esprit de la Ruche atteint sa Puissance maximale
- Toutes les Unités Tyranides sont sorties du champ de bataille

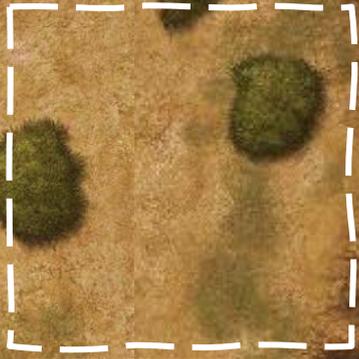
CALCUL DE LA VICTOIRE

On ignore les conditions habituelles de calcul des Points de Victoire. On détermine le degré de victoire selon la table suivante :

NOMBRE D'UNITÉS TYRANIDES SORTIES	RÉSULTAT SQUAT	POINTS DE CAMPAGNE
0	Victoire Totale	+5
1	Victoire	+3
2	Égalité	0
3	Défaite Mineure	-3
4	Défaite Totale	-5



3
2
1
0
1
2
3



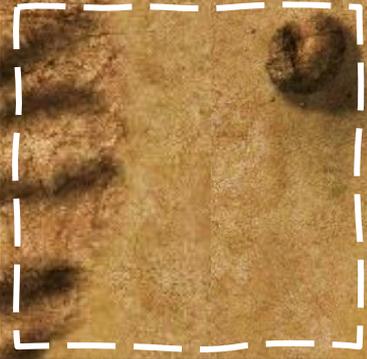
 **COLLINE**
Le joueur obtient 1 ♠

2
1
0
1
2
3
4



PASSE DE LA MINE
Action Passive : Tout unité Tyranide qui doit battre en retraite rejoint directement la Réserve Tyranide.

3
2
1
0
1
2
3



 **COLLINE**
Le joueur obtient 1 ♠

3
2
1
0
1
2
3

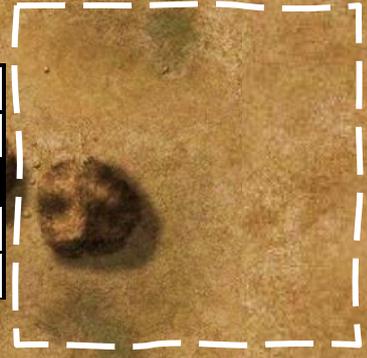


 **FORÊT DESSECHÉE**
Le joueur obtient 1 ♠

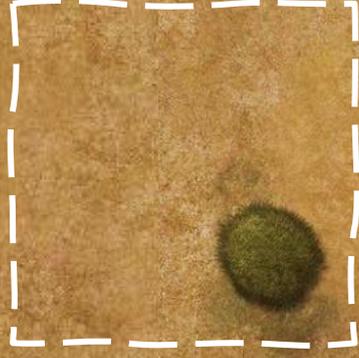
2
1
0
1
2



2
1
0
1
2



2
1
0
1
2

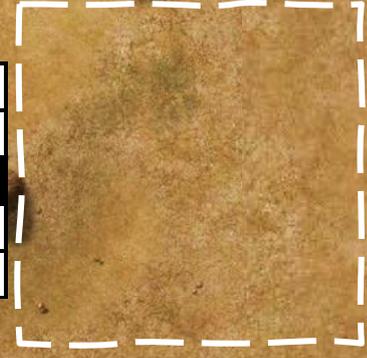


3
2
1
0
1
2
3



 **FORÊT DESSECHÉE**
Le joueur obtient 1 ♠

2
1
0
1
2



VERS LE COMPLEXE MINIER



LA COLLINE ÉRODÉE

A l'Ouest de la Passe de la Mine se dresse la Colline Érodée, une élévation qui domine le complexe minier. Les Tyranides ont réussi à y déployer plusieurs de leurs redoutables Zoanthropes qui font s'abattre une pluie d'attaques psychiques sur la garnison Squat. Une force d'intervention a donc été envoyée pour mettre fin à cette menace.

FORCES EN PRÉSENCE

2 Unités de Guerriers Squats (Unités Standards)	2 Nuées de Gaunts (Unités Standards)
1 Unité de Berserkers (Unité d'Élite)	1 Nuée de Guerriers Tyranides (Unité d'Élite)
1 Land Raider (Unité de Renom)	1 Zoanthrope (Unité de Renom)

OBJECTIF

Le Joueur Squat doit s'emparer du Secteur de la Position de Tir et le tenir jusqu'à la fin de la bataille.

ZOANTHROPE ET POSITION DE TIR

Le Zoanthrope est directement déployé sur le Secteur de la Position de Tir au début de la bataille et non dans les Réserves Tyranides. Il ne peut pas se déplacer et il ne peut battre en retraite que dans la Réserve Tyranide. Il ne peut ensuite revenir en jeu que sur le Secteur de la Position de Tir.

Lorsque le joueur Tyranide active un dé ✘ (ATTAQUE), le Zoanthrope attaque non seulement le Secteur de la Position de Tir mais également tous les Secteurs de Catégorie 2 ne contenant pas d'Unité Tyranide au pied de la colline. Cela représente le bombardement psychique de la créature.

FIN DE LA BATAILLE

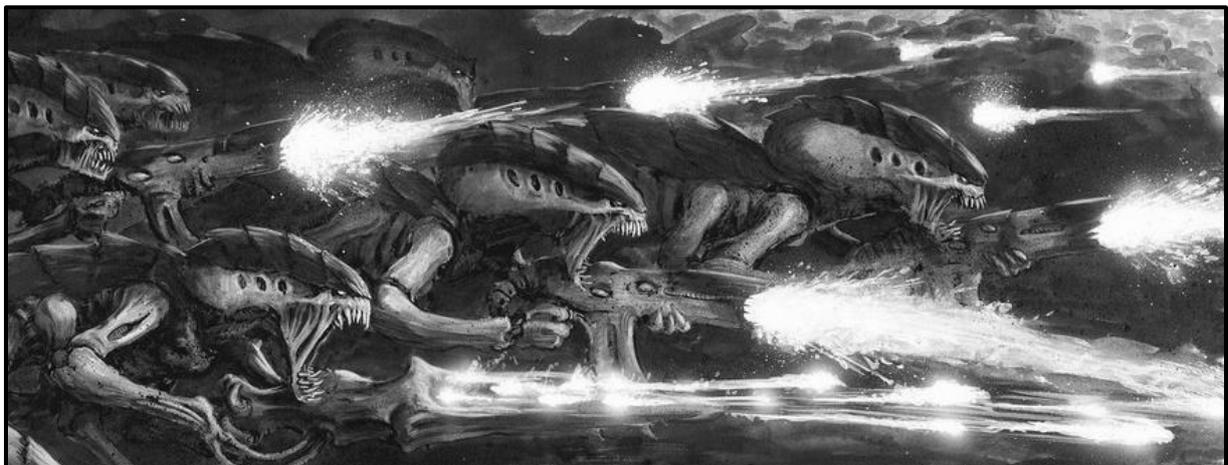
La bataille prend immédiatement fin lorsque l'une des conditions suivantes est atteinte :

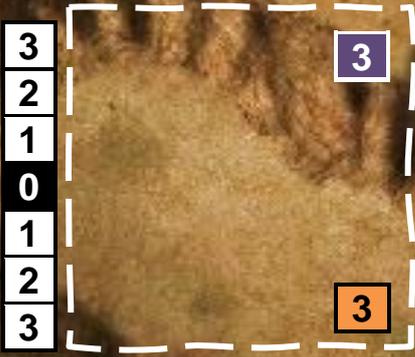
- L'Esprit de la Ruche atteint sa Puissance maximale

CALCUL DE LA VICTOIRE

Le Joueur Squat l'emporte si le joueur Tyranide ne contrôle pas le Secteur de la Position de Tir à la fin de la bataille. Tout autre résultat est une défaite.

RESULTAT	POINTS DE CAMPAGNE
VICTOIRE SQUAT	+2
VICTOIRE TYRANIDE	-2

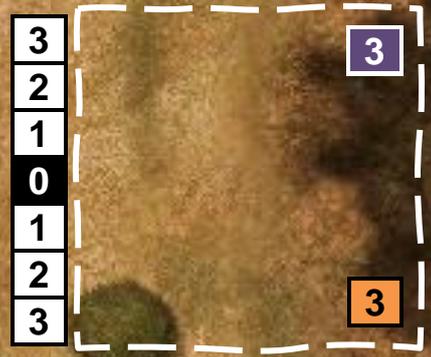




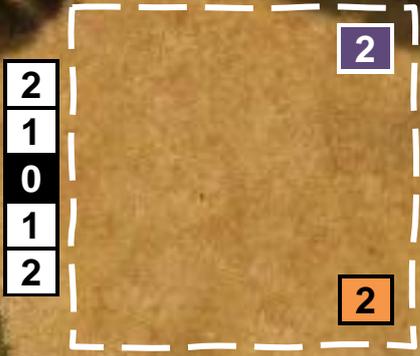
 **COLLINE**
Le joueur obtient 1 ♠



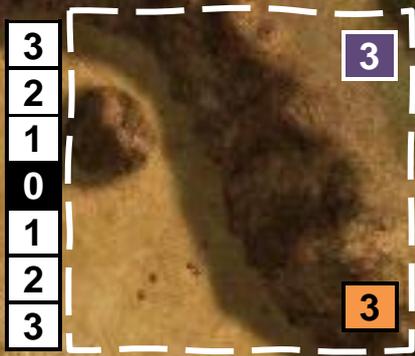
 **POSITION DE TIR**
Le joueur obtient 1 ✖



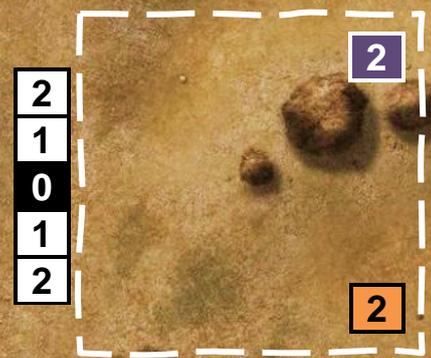
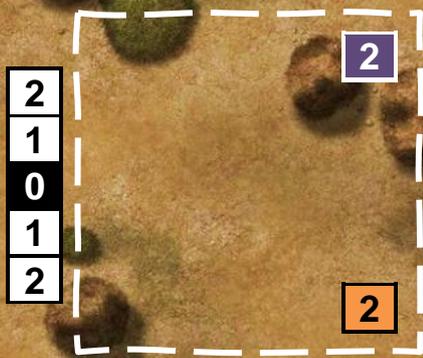
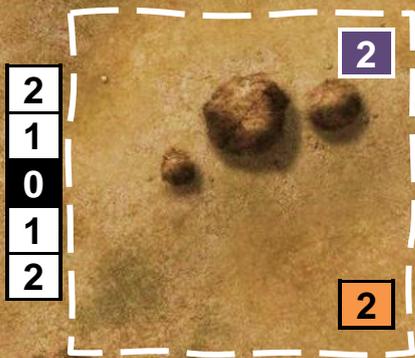
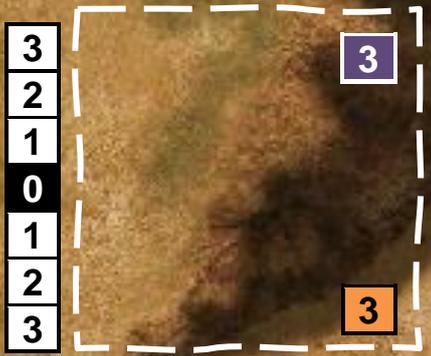
 **COLLINE**
Le joueur obtient 1 ♠



 **COLLINE**
Le joueur obtient 1 ♠



 **COLLINE**
Le joueur obtient 1 ♠



L'AFFLUENT DU MONTNIN

L'Esprit de la Ruche n'a pas tout misé sur l'offensive de ses créatures dans la Passe de la Mine, elle a envoyé plusieurs autres forces menacer les Squats. L'une d'elle a contourné leurs défenses par l'Est et tente un assaut en traversant l'affluent du Montnin l'un des rares fleuves traversant les Fiches Ardentes. Le mouvement a cependant été anticipé par les Squats qui attendent les Tyranides de pied ferme...

FORCES EN PRÉSENCE

2 Unités de Guerriers Squats (Unités Standards)
1 Unité de Mortiers Taupes (Unité d'Élite)
1 Unité de Thudds Guns (Unité de Renom)

2 Nuées de Gargouilles (Unités Standards)
1 Nuée de Genestealers (Unité d'Élite)
1 Carnifex (Unité de Renom)

OBJECTIF

Le Joueur Squat doit sécuriser la berge intérieure de l'Affluent et empêcher les Tyranides d'y prendre pied.

SECTEURS DE RIVIÈRE

En dehors du pont qui l'enjambe, l'Affluent du Montnin est très difficile à traverser. Cela s'explique par la grande jauge de contrôle des Secteurs concernés et par leur règle spéciale. Pour faire se déplacer une Unité sur un Secteur de la rive opposée, il faut activer 2 résultats ▲ (MOUVEMENT).

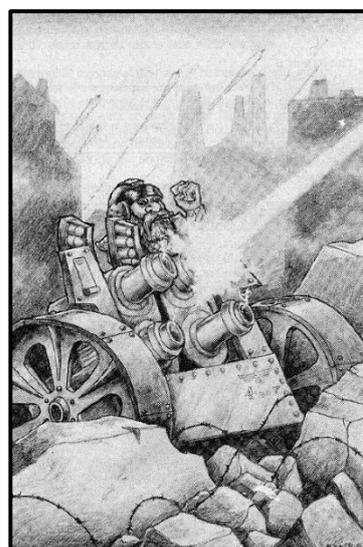
FIN DE LA BATAILLE

La bataille prend immédiatement fin lorsque l'une des conditions suivantes est atteinte :

- L'Esprit de la Ruche atteint sa Puissance maximale

CALCUL DE LA VICTOIRE

On applique le calcul habituel des Points de Victoire.



RESULTAT	POINTS DE CAMPAGNE
VICTOIRE SQUAT	+3
VICTOIRE TYRANIDE	-3





2

2
1
0
1
2

0

0

2
1
0
1
2

0

0

3
2
1
0
1
2
3

0

0

FORÊT DESSECHÉE
Le joueur obtient 1 ♣

5
4
3
2
1
0
1
2
3
4
5

0

0

RIVIÈRE
Pour déplacer une Unité sur un Secteur de la rive opposée, activer 2 résultats ⬆

4
3
2
1
0
1
2
3
4

4

4

PONT
Le joueur dépense 1 ♣ pour déplacer 2 unités

5
4
3
2
1
0
1
2
3
4
5

0

0

RIVIÈRE
Pour déplacer une Unité sur un Secteur de la rive opposée, activer 2 résultats ⬆

3
2
1
0
1
2
3

3

3

FORÊT DESSECHÉE
Le joueur obtient 1 ♣

2
1
0
1
2

3

3

2
1
0
1
2

3

3



LE COMPLEXE MINIER

Alors que les principales forces Squats tentent désespérément d'arrêter les assauts Tyranides à la Passe de la Mine et à l'Affluent du Montnin, l'Esprit de la Ruche a réussi à faire s'infiltrer un certain nombre de ses créatures à travers les lignes de défenses ennemies. Arrivant par le Sud, ces essaims menés par de redoutables Lictors ont la possibilité de frapper les Squats en plein cœur !

FORCES EN PRÉSENCE

2 Unités de Guerriers Squats (Unités Standards)	2 Nuées de Gaunts (Unités Standards)
1 Unité de Guerriers Tonnerre (Unité d'Élite)	1 Nuée de Genestealers (Unité d'Élite)
1 Ancêtre Vivant (Unité de Renom)	1 Nuée Lictors (Unité de Renom)

OBJECTIF

Le Joueur Squat doit empêcher les Tyranides de s'emparer du Secteur du Complexe Minier.

HORDE

Toutes les Unités Tyranides suivent la règle spéciale Horde pour représenter les vagues continues de xénos se ruant vers l'ennemi sans aucune prudence :

- Tout résultat  est appliqué à TOUTES les Unités Tyranides.
- Si une Unité Tyranide doit battre en retraite, elle est directement renvoyée dans la Réserve.

LES LICTORS

Profitant de leur capacité de camouflage, les Lictors peuvent apparaître n'importe où sur le champ de bataille. Quand ils quittent la Réserve pour être déployés sur le champ de bataille, déterminer le Secteur sur lequel ils arrivent en lançant 2 dés et en consultant le tableau ci-dessous.

	2 DÉS	 - 	 - 	 - 
	 - 	S2	S5	S2
	 - 	S3	S2	S3
	 - 	S2	S3	S2

FIN DE LA BATAILLE

La bataille prend immédiatement fin lorsque l'une des conditions suivantes est atteinte :

- L'Esprit de la Ruche atteint sa Puissance maximale

CALCUL DE LA VICTOIRE

On applique le calcul habituel des Points de Victoire.

RESULTAT	POINTS DE CAMPAGNE
VICTOIRE SQUAT	+4
VICTOIRE TYRANIDE	-4



5
4
3
2
1
0
1
2
3
4
5

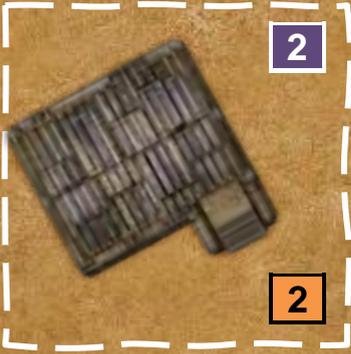


COMPLEXE MINIER

En défaussant 2 dés d'action, le joueur obtient 2 et 2



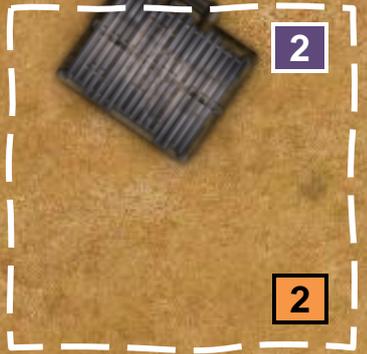
2
1
0
1
2



2

2

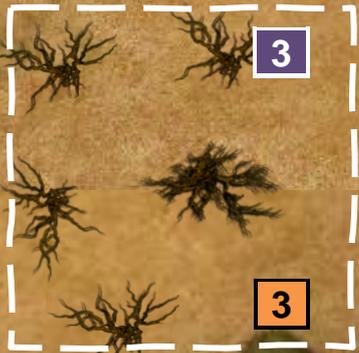
2
1
0
1
2



2

2

3
2
1
0
1
2
3



3

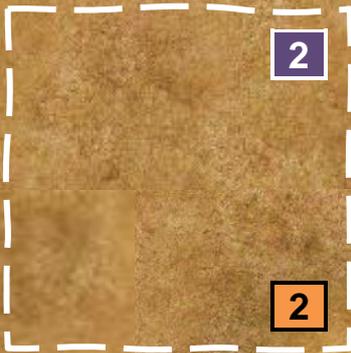
3



FORÊT DESSECHÉE

Le joueur obtient 1

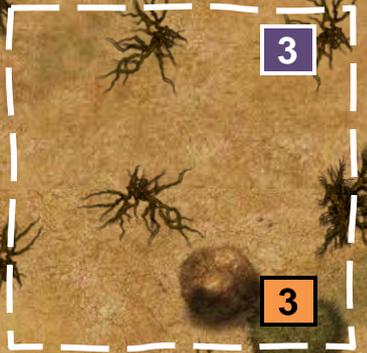
2
1
0
1
2



2

2

3
2
1
0
1
2
3



3

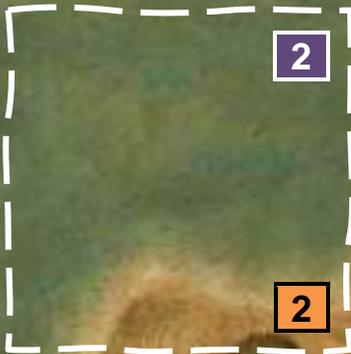
3



FORÊT DESSECHÉE

Le joueur obtient 1

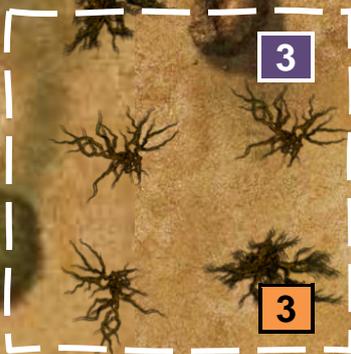
2
1
0
1
2



2

2

3
2
1
0
1
2
3



3

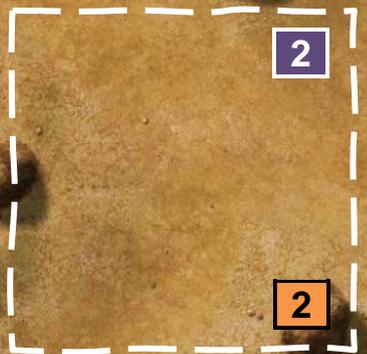
3



FORÊT DESSECHÉE

Le joueur obtient 1

2
1
0
1
2



2

2



LES RENFORTS SQUATS

La garnison défendant le complexe minier subissait l'assaut Tyranide de plein fouet mais les Squats combattaient avec espoir car il savait que des renforts étaient en route ! Les autorités de Nogrod avaient en effet dépêché une force rapide pour tenter de percer les lignes Tyranides...

FORCES EN PRÉSENCE

2 Unités de Motos (Unités Standards)
1 Trike (Unité d'Élite)
1 Land Raider (Unité de Renom)

2 Nuées de Gaunts (Unités Standards)
1 Nuée de Guerriers (Unité d'Élite)
1 Carnifex (Unité de Renom)

OBJECTIF

Chaque camp cherche à contrôler le Secteur de la Passe de la Mine.

FIN DE LA BATAILLE

La bataille prend immédiatement fin lorsque l'une des conditions suivantes est atteinte :

- L'Esprit de la Ruche atteint sa Puissance maximale

CALCUL DE LA VICTOIRE

On applique le calcul habituel des Points de Victoire. Notez que le Secteur de la Passe de la Mine rapporte bien 10 points.

RESULTAT	POINTS DE CAMPAGNE
VICTOIRE SQUAT	+3
VICTOIRE TYRANIDE	-3





2
1
0
1
2

2

3
2
1
0
1
2
3

3

2
1
0
1
2

2

 **COLLINE**
Le joueur obtient 1 ♠

2
1
0
1
2

2

5
4
3
2
1
0
1
2
3
4
5

10

10

2
1
0
1
2

2

 **PASSE DE LA MINE**
Le joueur dépense
1 ♣ ou 1 ♠
pour obtenir 1 ♠

3
2
1
0
1
2
3

3

2
1
0
1
2

2

2
1
0
1
2

2

 **FORÊT DESSECHÉE**
Le joueur obtient 1 ♠



PLANCHE DE PIONS

Si l'auteur a pris l'habitude de jouer ses batailles **My Little Battlefield** dans l'univers de Warhammer 40k en utilisant des figurines 6mm de la gamme Epic (Games Workshop), il est également tout à fait possible d'utiliser des pions en carton.

LA GARNISON SQUAT



GUERRIERS ★



MOTOS ★



BERSERKERS ★★



GUERRIERS TONNERRE ★★



EXO ARMURES ★★



MORTIERS TAUPES ★★



TRIKE ★★



THUDD GUNS ★★★



LAND RAIDER ★★★



ANCÊTRE VIVANT ★★★

PLANCHE DE PIONS

LES ESSAIMS TYRANIDES



POUR ALLER PLUS LOIN

Dans le cadre de la **Bataille des Fiches Ardentes**, la plupart des unités suit les règles classiques des Unités Standards, Unités d'Elite et Unités de Renom.

Pour personnaliser un peu plus ces unités, nous vous proposons de leur appliquer les règles dédiées suivantes :

UNITÉ	TYPE	RÈGLES	
	GUERRIERS	UNITÉ STANDARD	Pas de règle spécifique
	MOTOS	UNITÉ STANDARD	Rapide : Un résultat Mouvement (♣) permet de déplacer une Unité Rapide de 2 Secteurs (en respectant les contraintes habituelles). Attaque Éclair : Une Unité d'Attaque Éclair ne peut pas utiliser de dé de Défense (♥)
	BERSERKERS	UNITÉ D'ÉLITE	Élite : Utiliser un résultat ✂ ou ♥ sur un Secteur où se trouve une Unité d'Élite permet d'en doubler la valeur (on considère que ce sont deux Résultats ✂ ou ♥ qui sont utilisés).
	GUERRIERS TONNERRE	UNITÉ D'ÉLITE	Défense Lourde : Utiliser un résultat ♥ sur un Secteur où se trouve une Unité de Garnison permet d'en tripler la valeur (on considère que ce sont trois Résultats ♥ qui sont utilisés).
	EXO ARMURES	UNITÉ D'ÉLITE	Assaut Lourd : Utiliser un résultat ✂ sur un Secteur où se trouve une Unité d'Assaut Lourd permet d'en tripler la valeur (on considère que ce sont trois Résultats ✂ qui sont utilisés).
	MORTIERS TAUPES	UNITÉ D'ÉLITE	Artillerie Légère : Un résultat ✂ ou ♥ peut être utilisé par une Artillerie Légère sur son propre Secteur ou sur un Secteur Adjacent.
	TRIKE	UNITÉ D'ÉLITE	Rapide : Un résultat Mouvement (♣) permet de déplacer une Unité Rapide de 2 Secteurs (en respectant les contraintes habituelles). Assaut : Utiliser un résultat ✂ sur un Secteur où se trouve une Unité d'Assaut Lourd permet d'en doubler la valeur (on considère que ce sont deux Résultats ✂ qui sont utilisés).
	THUDD GUNS	UNITÉ DE RENOM	Lent : Une Unité Lente ne peut utiliser qu'un seul résultat Mouvement (♣) par tour. Artillerie Lourde : Un résultat ✂ ou ♥ peut être utilisé par une Artillerie Lourde sur 2 Secteurs différents parmi le Secteur de l'Artillerie Lourde et les Secteurs Adjacents. Renom : Un résultat ✂ ainsi utilisé peut être considéré comme un résultat ♥ (et vice-versa).
	LAND RAIDER	UNITÉ DE RENOM	Élite : Utiliser un résultat ✂ ou ♥ sur un Secteur où se trouve une Unité d'Élite permet d'en doubler la valeur (on considère que ce sont deux Résultats ✂ ou ♥ qui sont utilisés). Renom : Un résultat ✂ utilisé sur un Secteur où se trouve une telle unité peut être considéré comme un résultat ♥ (et vice-versa).
	ANCÊTRE VIVANT	UNITÉ DE RENOM	Leader : Tant que l'Unité Leader est sur un Secteur contrôlé par le joueur, tout résultat Spécial (✂) peut être transformé en ✂, ♥, ou ♣ et appliqué à n'importe quelle Unité alliée.

POUR ALLER PLUS LOIN

UNITÉ	TYPE	RÈGLES
	GAUNTS	UNITÉ STANDARD Pas de règle spéciale
	GARGOUILLES	UNITÉ STANDARD Vol : Une Unité Volante peut quitter un Secteur qui n'est pas sous le contrôle du joueur. Léger : Une Unité Légère qui doit battre en retraite rejoint automatiquement sa Réserve.
	GENESTEALERS	UNITÉ D'ÉLITE Élite : Utiliser un résultat ✘ ou ♥ sur un Secteur où se trouve une Unité d'Élite permet d'en doubler la valeur (on considère que ce sont deux Résultats ✘ ou ♥ qui sont utilisés). Rapide : Un résultat Mouvement (↗) permet de déplacer une Unité Rapide de 2 Secteurs (en respectant les contraintes habituelles). Une Unité Rapide ne peut pas utiliser de dé de Défense (♥).
	GUERRIERS	UNITÉ D'ÉLITE Élite : Utiliser un résultat ✘ ou ♥ sur un Secteur où se trouve une Unité d'Élite permet d'en doubler la valeur (on considère que ce sont deux Résultats ✘ ou ♥ qui sont utilisés).
	LICTORS	UNITÉ DE RENOM Élite : Utiliser un résultat ✘ ou ♥ sur un Secteur où se trouve une Unité d'Élite permet d'en doubler la valeur (on considère que ce sont deux Résultats ✘ ou ♥ qui sont utilisés). Renom : Un résultat ✘ utilisé sur un Secteur où se trouve une telle unité peut être considéré comme un résultat ♥ (et vice-versa). Camouflage : Voir le scénario « Le Complexe Minier »
	ZOANTHROPE	UNITÉ DE RENOM Élite : Utiliser un résultat ✘ ou ♥ sur un Secteur où se trouve une Unité d'Élite permet d'en doubler la valeur (on considère que ce sont deux Résultats ✘ ou ♥ qui sont utilisés). Renom : Un résultat ✘ utilisé sur un Secteur où se trouve une telle unité peut être considéré comme un résultat ♥ (et vice-versa). Bombardement Psy : Voir le scénario « La Colline Érodée ».
	CARNIFEX	UNITÉ DE RENOM Élite : Utiliser un résultat ✘ ou ♥ sur un Secteur où se trouve une Unité d'Élite permet d'en doubler la valeur (on considère que ce sont deux Résultats ✘ ou ♥ qui sont utilisés). Renom : Un résultat ✘ utilisé sur un Secteur où se trouve une telle unité peut être considéré comme un résultat ♥ (et vice-versa).



+3 Actions + 1

★	★		5		6		7	
6	6	★ ★	0	2	3	5	8	
5	5		1	2	3	4	5	
4	4							
3	3							
2	2							
1	1							

Le Joueur Squat perd 1 x

Le Joueur Squat perd 1 x

L'Esprit de la Ruche vole 1 x

Le Joueur Squat recule 1 Jauge de Contrôle de 1

Le Joueur Squat perd 2 Ressources au choix

LA BATAILLE DES FRICHES ARDENTES



7	7		4	5		6		7
6	6	★ ★	0	0	1	2	4	6
5	5							
4	4							
3	3							
2	2							
1	1							
			1	2	3	4	5	6

MY LITTLE BATTLEFIELD



<http://fbruntz.fr/mylittlebattlefield/>