La Route du Froid

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs déterminent leur côté de table. La table de jeu est divisée en deux dans le sens de la largeur.

2) Les joueurs placent ensuite 2 carrioles (2,5 pouces x 3,5 pouces - taille 3) dans leur zone respective. Chaque carriole doit être posée à 5 pouces de la ligne médiane et à 13 pouces des bords de table latéraux. (voir schéma)

3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse, à plus de 5 pouces de la ligne médiane (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors)
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

Déploiement

Les joueurs doivent diviser leur troupe en deux groupes équivalents si possible en nombre de figurines. Les joueurs vont déployer chaque groupe ainsi formé l'un après l'autre. Si un joueur possède des figurines avec la compétence Furtivité, il choisit, soit de les intégrer à un groupe, soit de les déployer normalement.

Chaque joueur déploie son premier groupe en commençant par le joueur qui possède le plus de figurines. Si les joueurs possèdent le même nombre de figurines, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier. Ce groupe doit être déployé au contact de n'importe laquelle des carrioles de sa zone de déploiement mais à plus de 5 pouces de la ligne médiane. Les joueurs déploient une figurine de ce groupe chacun leur tour.

Les joueurs déploient ensuite leur deuxième groupe en commençant par celui qui possède le plus de figurines. Si les joueurs possèdent le même nombre de figurines, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier. Ce groupe doit être déployé à au moins 10 pouces des carrioles de sa zone de déploiement et à plus de 5 pouces de la ligne médiane. Les joueurs déploient une figurine de ce groupe chacun leur tour.

Les joueurs déploient enfin les figurines avec la compétence Furtivité qui n'ont pas été incluses à un groupe. Celles-ci peuvent être déployées où le joueur le désire dans sa zone de déploiement à plus de 5 pouces de la ligne médiane.

Conditions de Victoire

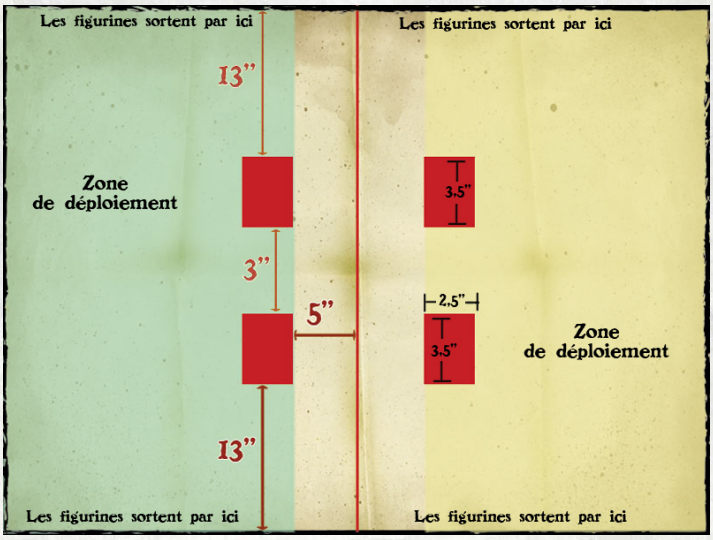
1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 9 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 9 PV ou plus, si la dernière figurine d'un joueur est tuée, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul. Un joueur ne peut faire quitter la table à sa dernière figurine s'il n'est pas en mesure d'obtenir 9 PV (ou plus) à la fin du tour.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 14
3) A la fin de chaque tour, on compte et cumule les points de victoire comme suit :
- 1 PV pour une figurine qui quitte la table avec une marchandise.
- 3 PV pour une figurine qui quitte la table avec une marchandise adverse.

Règles Spéciales

Les carrioles: ce sont des éléments de décors de taille 3.

Les marchandises:
Une figurine au contact d?une carriole amie ou ennemie peut prendre une marchandise pour un 1 PA.
Une figurine ne peut transporter qu?une seule marchandise à la fois.
Une figurine qui voit son État de santé passer de grave à critique ou qui est retirée du jeu lâche immédiatement la marchandise qu'elle transportait. Le joueur de la figurine place alors un pion marchandise où il veut au contact de sa figurine.
Une marchandise à terre peut être récupérée gratuitement à la fin d'une action.

Fuir avec la marchandise :
Une figurine avec une marchandise peut quitter la table par un des bords latéral (Nord et Sud sur le schéma)


Les figurines sortent par ici
Les figurines sortent par ici
13"
Zone
de déploiement
3.5"
3"
2.5"
5"
3.5"
Zone
de déploiement
13"
Les figurines sortent par ici
Les figurines sortent par ici