

Au voleur!

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces.

2) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de dÉcors en respectant les règles suivantes :

- Un dÉcor ne peut Être placé Ê moins de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre dÉcor.
- Les joueurs placent les dÉcors Ê tour de rÊle.
- Pour plus de facilitÉ, Évitez de placer des dÉcors sur la ligne médiane devant le voleur.

DÉterminez alÉatoirement quel joueur commence Ê poser un dÉcor.

3) Les zones de dÉploiement font 6" sur 11". La longueur des zones de dÉploiments (11") sont en contact avec le mÊme bord de table, qui en est la largeur (36"). Les deux zones sont disposÉes Ê chaque coin.

Le voleur est positionné sur la ligne médiane de la table, Ê 15" de la largeur de table oÊ son son disposÉes les zones de dÉploiments. Il porte le sac de pierres alchimiques.

Les joueurs DÉterminent ensuite alÉatoirement qui choisit sa zone de dÉploiement.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de Composants en respectant les règles suivantes :

- Les pions doivent Être posÉs sur un ÉlÉment de dÉcors Ê 5 pouces au moins d'un autre pion.
- Les joueurs placent 2 pions dans leur moitiÉ de table et 2 dans la moitiÉ de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en commenÉant par celui qui n'a pas choisi le cÊtÉ de terrain)
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des dÉcors)

DÉploiement

Chaque joueur se dÉploie dans la zone dÉfinie lors de la mise en place du jeu, en commenÉant par celui qui possÈde le plus de cartes. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, celui qui a choisit la zone de dÉploiement commence Ê se dÉployer.

Conditions de Victoire

À la fin de chaque tour, on compte les points de victoire (PV) comme suit :

- 2PV pour le joueur qui a ramassÉ le sac pour la premiÈre fois de la partie,
- 1PV pour le joueur qui contrÊle le sac hors de sa zone de dÉploiement,
- 3PV pour le joueur qui contrÊle le sac dans sa zone de dÉploiement.

La partie est un Égalité si :

- le voleur quitte la table de jeux.
- l'un des joueurs perd toutes ses figurines.

Le premier joueur qui atteint 4 PV remporte la partie.

RÈgles Spéciales

Comportement du voleur:

Le voleur est activÉ Ê chaque tour, durant le "Début du tour". (Donc avant la "Phase d'initiative") :

- il effectue un premier mouvement de marche en ligne droite, dÊ Ê sa compétence "Pisteur",
- il DÉpense un PA pour effectuer une marche, toujours en ligne droite,
- il reste "aux aguets" avec 1 PA.

Lorsqu'il se dÉplace, le voleur ne tient pas compte des dÉcors, il fonce droit devant lui, en fuite.

Le voleur rÊagit toujours Ê la premiÈre action Ê laquelle il peut rÊagir:

- il effectue une marche, droit devant lui comme pour ses autres mouvements, lorsqu'il est la cible d'un tir,
- il joue la carte de combat "Parade" lorsqu'il chargÉ ou engagÉ, et peut effectuer une contre attaque, comme indiqué sur la carte parade.

Si, Ê la fin du tour, il n'a pas rÊagit et utilisÉ son PA restant, celui ci est perdu. On passe alors au tour suivant.

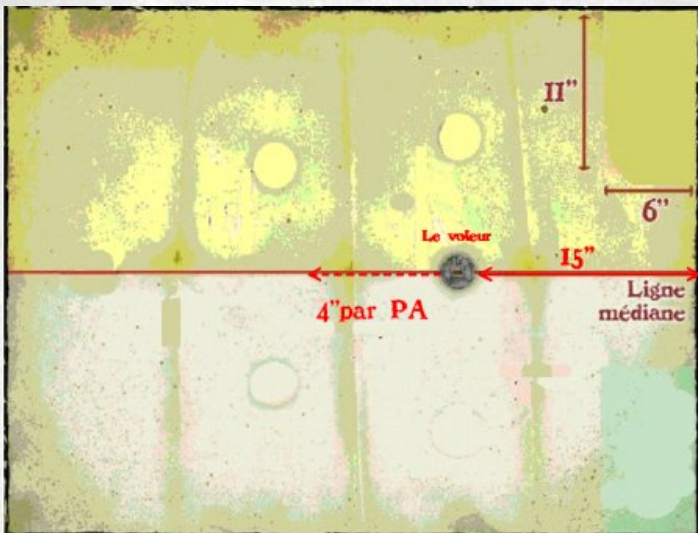
Pour l'alchimie, le voleur est considÉrÉ comme "une figurine ennemie" par les deux camps. Il peut donc Être une cible initiale, ou une cible supplÉmentaire aprÊs une amélioration de formule.

Lorsque la figurine qui porte le sac meurt, le sac tombe au sol, et devient neutre tend qu'il n'est pas ramassÉ Ê nouveau. Le sac peut Être ramassÉ pour :

- 0 PA si la figurine n'est dans la portÉe de combat d'aucun ennemi (donc y compris le voleur, mais normalement à ce moment là, il est hachÉ menu :)),
- 1 PA si la figurine est dans la portÉe de combat d'un ennemi.

Le sac peut aussi Être donné Ê une autre figurine amie, dans les mÊmes conditions, et ce POUR LES DEUX figurines (si les deux figurines se trouvent dans la portÉe de combat d'un ou de plusieurs ennemis, l'Échange coÊte un PA Ê chaque). Donner ou recevoir le sac lorsque l'on est dans la portÉe

de combat d'un ennemi peut être considéré comme une "règle action", c'est à dire qu'un PA est d'après alors que c'est la figurine avec qui l'acte s'effectue qui est activé.



Le voleur

4/6/10

Pisteur
Furtivité
Sans faille

- « Crédiou, c'est qu'il avance vite ce bougre, malgré ses blessures »
- « Là chef! J'ai vu »
- « Ou? »
- « Bah... j'étais là j'crois! »

Le chevalier légat finit par trouver sa proie :

- « HAHA, ton heure a sonnée! »

Mais le coup porté semble bien faible aux yeux de ses gars...

- « Et tu veux pas crever en plus?! »

Le deuxième coup ressemble plus à ce qu'ils connaissent de leur chef!