

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 dÃ©cors en respectant les rÃ©gles suivantes :

- Un dÃ©cor ne peut Ãªtre placÃ© Ã moins de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre dÃ©cor.
- Les joueurs placent les dÃ©cors Ã tour de rÃ©le.
- Pour plus de facilitÃ©, Ã©vitez de placer des dÃ©cors sur la ligne mÃ©diane devant le voleur.

DÃ©terminez alÃ©atoirement quel joueur commence Ã poser un dÃ©cor.

3) Les zones de dÃ©ploiement font 6" sur 11". La longueur des zones de dÃ©ploiments (11") sont en contact avec le mÃªme bord de table, qui en est la largeur (36"). Les deux zones sont disposÃ©es Ã chaque coin.

Le voleur est positionnÃ© sur la ligne mÃ©diane de la table, Ã 15" de la largeur de table oÃ¹ son son disposÃ©es les zones de dÃ©ploiments. Il porte le sac de pierres alchimiques.

Les joueurs dÃ©terminent ensuite alÃ©atoirement qui choisit sa zone de dÃ©ploiement.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de Composants en respectant les rÃ©gles suivantes :

- Les pions doivent Ãªtre posÃ©s sur un Ã©lÃ©ment de dÃ©cors Ã 5 pouces au moins d'un autre pion.
- Les joueurs placent 2 pions dans leur moitiÃ© de table et 2 dans la moitiÃ© de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en commenÃ§ant par celui qui n'a pas choisi le cÃ´tÃ© de terrain)
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des dÃ©cors)

DÃ©ploiement

Chaque joueur se dÃ©ploie dans la zone dÃ©finie lors de la mise en place du jeu, en commenÃ§ant par celui qui possÃ©de le plus de cartes. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, celui qui a choisit la zone de dÃ©ploiement commence Ã se dÃ©ployer.

Conditions de Victoire

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

- 2PV pour le joueur qui a ramassÃ© le sac pour la premiÃ¨re fois de la partie,
- 1PV pour le joueur qui contrÃªle le sac hors de sa zone de dÃ©ploiement,
- 3PV pour le joueur qui contrÃªle le sac dans sa zone de dÃ©ploiement.

La partie est une Ã©galitÃ© 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.

RÃ©gles SpÃ©ciales

Comportement du voleur:

Le voleur est activÃ© Ã chaque tour, durant le "DÃ©but du tour". (Donc avant la "Phase d'initiative") :

- il effectue un premier mouvement de marche en ligne droite, dÃ© Ã sa compÃ©tence "Pisteur",
- il dÃ©pense un PA pour effectuer une marche, toujours en ligne droite,
- il reste "aux aguets" avec 1 PA.

Lorsqu'il se dÃ©place, le voleur ne tient pas compte des dÃ©cors, il fonce droit devant lui, en fuite.

Le voleur rÃ©agit toujours Ã la premiÃ¨re action Ã laquelle il peut rÃ©agir:

- 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 chargÃ© ou engagÃ©, et peut effectuer une contre attaque, comme indiquÃ© sur la carte parade.

Si, Ã la fin du tour, il n'a pas rÃ©agit et utilisÃ© son PA restant, celui ci est perdu. On passe alors au tour suivant.

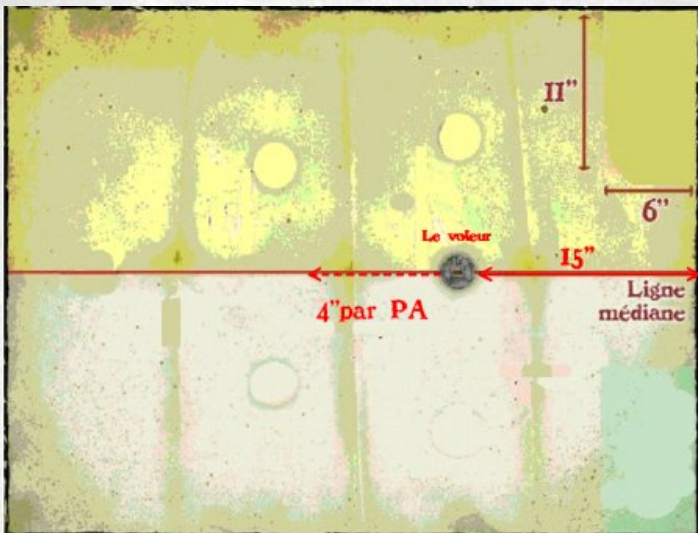
Pour l'alchimie, le voleur est considÃ©rÃ© comme "une figurine ennemie" par les deux camps. Il peut donc Ãªtre une cible initiale, ou une cible supplÃ©mentaire aprÃ¨s une amÃ©lioration de formule.

Lorsque la figurine qui porte le sac meurt, le sac tombe au sol, et devient neutre tant qu'il n'est pas ramassÃ© Ã nouveau. Le sac peut Ãªtre ramassÃ© pour :

- 0 PA si la figurine n'est dans la portÃ©e de combat d'aucun ennemi (donc y compris le voleur, mais normalement Ã ce moment lÃ , il est hachÃ© menu :)),
- 1 PA si la figurine est dans la portÃ©e de combat d'un ennemi.

Le sac peut aussi Ãªtre donnÃ© Ã une autre figurine amie, dans les mÃªmes conditions, et ce POUR LES DEUX figurines (si les deux figurines se trouvent dans la portÃ©e de combat d'un ou de plusieurs ennemis, l'Ã©change coÃ»te un PA Ã chaque). Donner ou recevoir le sac lorsque l'on est dans la portÃ©e

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!