

Interroger les prisonniers

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent 7 géôles (voir schéma). La géôle D est placée au centre du champ de bataille, 2 autres (C et E) à 10 pouces de celle-ci sur la ligne médiane. Les 4 dernières (A, B et F, G) sont disposées à 5 pouces de la ligne médiane, espacées de 10 pouces entre elles, 2 de chaque côté. Les géôles font la surface d'une carte de profil (3,5 x 2,5 pouces).

2) Les joueurs choisissent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à 10 pouces des géôles C, D et E.

3) Les joueurs placent ensuite 4 décors supplémentaires (2 dans chaque moitié de table) à plus de 3 pouces d'une géôle, d'un bord de table ou d'un autre décor. Tirez au dé pour savoir qui pose un décor en premier.

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

- Les pions doivent être posés en contact d'un décor ou d'une géôle, 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 (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

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier. Après le déploiement, chaque joueur choisit en secret une géôle parmi les 3 de la ligne médiane (C, D et E).

Conditions de Victoire

A la fin d'un tour, si un joueur possède 8 PV ou plus, il l'emporte. Si les deux joueurs possèdent 8 PV ou plus, ou si un joueur n'a plus de figurines en jeu, c'est un match nul.

Nombre de PV maximum à gagner : 11

A la fin de chaque tour, à partir du deuxième, chaque prisonnier interrogé rapporte un nombre de points différents selon la position de sa géôle:

Pour le joueur 1, les géôles F et G valent 1 PV - C, D et E valent 2 PV - A et B valent 3 PV

Pour le joueur 2, les géôles A et B valent 1 PV - C, D et E valent 2 PV - F et G valent 3 PV

Les géôles choisies en secret par les joueurs valent 1 PV de plus (2 PV si les joueurs ont choisi la même).

Règles Spéciales

Géôles : Elles sont des décors de taille 3 qui ne bloquent pas les lignes de vue. Il est possible de tirer à travers mais si la ligne de vue entre un tireur et sa cible est entièrement couverte par une géôle, le tireur a un dé de malus sur son tir. La règle des couverts reste applicable à moins d'un pouce d'une géôle, de même que le bonus de visée éventuel.

Interroger un prisonnier : chaque joueur peut interroger un seul prisonnier de son choix, à la fin de chaque tour, à partir du deuxième tour. Un prisonnier interrogé ne délivrera plus d'information pour le restant de la partie.

Seules les figurines en contact avec une géôle et qui sont aux aguets peuvent interroger le prisonnier qui s'y trouve. Si des figurines aux aguets des 2 joueurs remplissent ces conditions, le camp qui peut interroger est celui qui cumule le plus grand nombre de PA. En cas d'égalité, c'est le camp avec le plus grand nombre de points de recrutement (des figurines qui sont aux aguets uniquement) qui le peut .

Il faut impérativement avoir plus de PA aux aguets que son adversaire et plus de points de recrutement en cas d'égalité pour interroger le prisonnier, même si votre adversaire interroge un autre prisonnier.

Copiez-collez le lien ci-dessous pour télécharger le décor à imprimer 8 fois :

<http://alkemynicoleblond.free.fr/scenarios/interroger-prisonniers/decor-cage-ok.pdf>

