

# La chasse aux Scureuils

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent une "roche noire" au centre de la table (diamètre 2 pouces - taille 2), ainsi que les 6 Scureuil spectral aléatoirement et face cachée (diamètre 1 pouce - taille 1) comme indiqué sur le schéma.
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 13 pouces de la ligne médiane.
- 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 (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.

## Conditions de Victoire

- 1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 12 PV, il remporte la victoire. Si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
  - 2) Nombre de PV Maximum à gagner : 16
  - 3) Chaque joueur marque 3 PV lorsqu'il dissipe une illusion.
- A la fin de chaque tour à partir du deuxième, pour chaque Scureuil spectral, le joueur qui a le plus de PA parmi les figurines à son contact, le révèle et marque les points de victoires indiqués.

## Règles Spéciales

A la condition qu'il soit concentré, un alchimiste peut à tout moment remplacer sa valeur de PA de référence par une valeur comprise entre 1 et sa valeur de concentration actuelle.

Seule une charge permet d'entrer en contact avec un Scureuil. Ceux-ci bénéficient toujours de la règle "furtif". En cas de charge multiple, le Scureuil est toujours la cible initiale.

Lorsqu'un Scureuil est chargé, aucun combat n'est initié contre lui et au lieu de résoudre une attaque, les joueurs additionnent le nombre de PA sur la carte de référence pour chaque figurine en contact avec le Scureuil chargé et on résout les effets suivants immédiatement :

- 3 PA ou moins : le joueur qui vient de charger regarde le Scureuil puis l'intervertit avec un autre (sans regarder le nouveau).
  - 4 ou 5 PA : le Scureuil effectue un mouvement de 5 pouces vers la roche noire en passant à travers décors et figurines. Si il fini dans un obstacle, il continue son mouvement jusqu'à le traverser et il est placé au plus proche sans être au contact d'une figurine.
  - 6 PA ou plus : on révèle le Scureuil aux deux joueurs. Si c'est une illusion elle est dissipée par le joueur venant d'effectuer la charge. Si c'est un réel, il est placé au contact de la roche noire, au plus proche de sa position actuelle, sans être au contact d'une figurine.
- Lorsqu'un Scureuil est au contact de la roche noire, il ne bouge plus jusqu'à la fin de la partie (mais il peut encore être interverti avec un autre).

A la fin de chaque tour à partir du deuxième, tous les Scureuils libres de tout contact se déplacent de 5 pouces vers la roche noire.

Les valeurs des Scureuils sont les suivantes :

- 1 - Réel 2PV
- 2 - Réel 2PV
- 3 - Réel 1PV
- 4 - Illusion 1PV
- 5 - Illusion 1PV
- 6 - Illusion 0PV

