Les Rats du Pénitencier - origin

Mise en place du champ de bataille

- Les joueurs placent 5 pions Rat sur la ligne médiane (diamètre 1 pouce - taille 1) espacées de 7 pouces bord à bord les uns des autres, celui du milieu étant au centre de la table (voir schéma).
- Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 14 pouces de la ligne médiane.

- Les joueurs doivent placer au minimum 10 éléments de décors. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor, puis les joueurs placent les décors à tour de rôle.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif ou d'un autre décor, et ne doit pas être placé dans la zone de déploiement adverse.

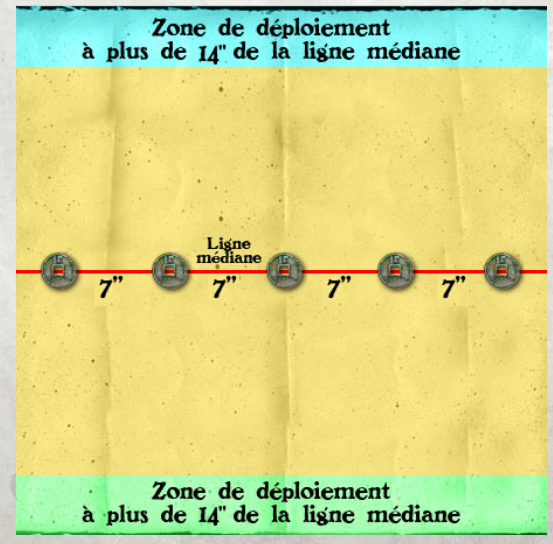
- Le joueur qui a placé le dernier décors place pose le premier pion composant, puis les joueurs placent leurs pions composants à tour de rôle.
- Les pions doivent être posés en contact d'un décors et au moins à 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs DOIVENT placer au minimum 2 pions dans dans la moitié de table adverse.
- 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 dépoie dans sa zone de déploiement, en commencant par celui qui possède le plus de cartes de profils. Si les joueurs en possèdent le même nombres, le perdant d'un jet d'ESP en opposition déploie l'une de ses figurines (ou plusieurs en cas de carte multi-figurines) en premier, puis les joueurs déploient leurs figurines à tour de rôle.

Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 8 PV, il remporte la victoire.
Si les deux joueurs possèdent 8 PV ou plus, 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 : 12
3) A la fin de chaque tour, pour chaque Rat placé dans la zone adverse, un Joueur marque 1 PV.

Règles Spéciales

Les Rats commencent la partie dans leur tanière sur la ligne médiane, c'est à dire dans aucune zone. Une fois qu'ils se sont déplacés, il ne peuvent jamais retourner exactement sur la ligne. S'ils ont juste assez de mouvement pour l'atteindre, on considère qu'ils ne changent pas de zone.
Une figurine à moins d'1 pouce d'un Rat peut dépenser 2 Points d'Action pour le chasser de sa tanière. Il peut déplacer le Rat jusqu'à une distance de 4 pouces dans n'importe quelle direction, sans traverser les décors. Les Rats peuvent traverser les figurines.
Une fois hors de leur tanière, une figurine n'a plus besoin que d'1 Point d'Action pour le chasser de 3 pouces maximum.
Lorsqu'un alchimiste lance une formule avec succès, il peut déplacer un (seul) Rat (même s'il est dans sa tanière). Le déplacement du Rat dépend de la distance avec l'alchimiste : jusqu'à 3" s'il est à moins de 3", 2" s'il est à moins de 6" et 1" s'il est à moins de 9".
Si Am'n Ayassarr utilise la Nécrose Alchimique sur un alchimiste adverse, on considère qu'il a lancé une formule avec succès.