

Passé à Dix

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs placent 3 marqueurs galet (diamètre 1 pouce - taille 0) sur la ligne médiane : un galet au centre et deux galets de chaque côté, espacés de 7 pouces bord à bord.
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve à plus de 9 pouces de la ligne médiane.
- 3) Les joueurs placent 6 éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) 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 ou d'un autre décor et à plus de 1 pouce d'un marqueur galet.
 - Chaque côté de table doit accueillir 3 décors différents, au moins en partie.
- 4) Les joueurs placent ensuite 3 pions de composants chacun en respectant les règles suivantes :
 - Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
 - Les joueurs placent 1 pion dans leur moitié de table et 1 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). Le pion restant peut être placé dans sa moitié de table ou 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 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) Nombre de PV à gagner : 35
A la fin d'un tour, si un joueur possède 35 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 35 PV ou plus, si un joueur n'a plus de figurines en jeu, si les deux joueurs n'ont plus assez de figurines pour gagner le scénario ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
- 2) Nombre de PV Maximum à gagner : 60 (uniquement pour le goal average)
- 3) Pour marquer des PV, deux figurines d'un même camp doivent se lancer un galet. Aucune des deux figurines ne doit se trouver dans sa zone de déploiement et le galet doit traverser la ligne médiane. Dans ces conditions, lorsqu'une figurine rattrape un galet lancé par une figurine amie (même si l'estimation était ratée), le joueur qui les contrôle marque autant de PV que la distance entre le lanceur et le galet (bord à bord, arrondi au supérieur).
Si une des deux figurines se trouve dans la zone de déploiement adverse, les PV sont doublés.
Lorsqu'un joueur effectue plusieurs lancers avec le même galet lors d'un même tour de jeu, seul le lancé qui rapporte le plus de PV est comptabilisé.

Règles Spéciales

Ramasser un galet :

Pendant son activation, une figurine au contact d'un galet à terre peut dépenser IPA pour le ramasser. Une figurine ne peut porter qu'un seul galet à la fois. Une figurine non alchimiste qui porte un galet a -1 en Esp, -1 en Def, a un dé de malus à tous ses jets de Com et de Ref et ne peut pas effectuer de tir.

Lâcher un galet :

Une figurine portant un galet peut le lâcher à n'importe quel moment. Si la figurine n'est pas en combat, le galet est placé au contact de la figurine par le joueur qui la contrôle. Si la figurine est en combat, il est placé au sol au milieu des figurines qui participent au combat. Une figurine lâche automatiquement le galet qu'elle porte si elle est mise hors jeu. Le socle d'une figurine ne peut jamais recouvrir intégralement un marqueur galet si elle ne le porte pas.

Lancer un galet :

Pendant son activation, une figurine qui n'est pas en combat et portant un galet peut utiliser IPA pour le lancer à une figurine amie qui n'est pas en combat sur laquelle elle a une ligne de vue. Le joueur estime la distance comme pour un tir.
Une figurine en blanc ne peut pas estimer à plus de 15".
Une figurine en jaune ne peut pas estimer à plus de 10".
Une figurine en rouge ne peut pas estimer à plus de 5".
Si l'estimation est juste, la figurine amie attrape le galet gratuitement.
Si l'estimation est fautive de X pouces, le joueur adverse place le galet où il veut à X pouces (arrondi à l'entier supérieur) ou moins de la figurine visée (Par exemple, s'il manque 1/2 pouce pour réussir l'estimation, le galet peut être placé à 1 pouce de la cible). N'importe quelle figurine, en commençant par la plus proche du galet, peut alors utiliser IPA et effectuer une marche pour se placer sur le galet et le rattraper. Elle se désengage normalement si elle est en combat. Si aucune figurine ne peut ou ne veut le faire, le galet reste au sol.
On ne marque aucun PV en rattrapant un galet lancé par l'adversaire.