

Placement des ennemis



Placer les ennemis sur les cases "pattes bleues" comme suit :

- Si la case est entourée de rouge, y placer en priorité les petits ennemis à distance.
- Mettre tous les petits ennemis à distance sur la case la plus loin des souris
 - si case pleine, choisir la deuxième case la plus loin etc.
- Répartir ensuite chaque grands ennemis un par un sur les cases vides les plus proches des souris.
- Répartir ensuite chaque petits mêlées un par un sur les cases non remplies les plus proches des souris.

Souris - Fonctionnement

- Max 3 cartes objets (parchemins compris) dans le sac par souris (face cachée) + l'équipement porté (face visible).
- Gain de fromages aux dés uniquement avec l'action Combattre (attaque et défense).
- Carte ruse et objets de groupe n'occupe pas de place dans le sac.
- Ruse et parchemin sont défaussés après usage.
- Choix possibles par tour dans l'ordre souhaité :
 - 1 déplacement
 - 1 action
 - 1 compétence
 - 1 fois toutes ou partie des actions libres

Actions :

- Se précipiter (= déplacement)
- Combattre
- Fouiller (gagner équipement ou fromage)
- Récupérer (supprimer un effet négatif)
- Explorer (changer de tuile)

Actions libres :

- Partager de l'équipement (avec autrui)
- S'équiper (échanger entre sac et actif)
- Monter de niveau (gain de compétence)

Déplacement & comportement des cases

- Une case est adjacente à une autre si le socle d'une souris englobe les 2 cases.
- Un mouvement / attaque en diagonal est possible tant que les cases sont adjacentes.
- Une case contient max 4 petites créatures ou 1 grande.
- Impossible de venir sur ou traverser une case pleine.
- **Ligne jaune** : entrer dans le sens contraire des flèches coûte 3 point de déplacement (souris uniquement). Mouvement classique sinon.
- **Ligne rouge** : infranchissable (souris uniquement) et considérée non adjacente (pour tout le monde).
- Entrer / traverser une case contenant un ennemi stop le déplacement.
- Impossible de sortir d'une case contenant un ennemi s'il y a strictement moins de souris que d'ennemi sur ladite case.

Effets

- Les effets sur une souris perdurent après une Exploration (ex. une souris renversée sera téléporté mais restera renversée).

Étourdie :

- Ne peut que se déplacer et faire l'action Récupérer.

Empêtrée :

- Pas de déplacement ou Se précipiter, peut faire tout le reste.

Renversée :

- Uniquement les petites figurines. Doit utiliser le déplacement pour se relever (peut combattre normalement).

Charmée :

- Joue comme un ennemi pendant 1 tour (l'effet disparaît ensuite), sans utiliser les cartes *Compétences* et *Fouilles* du sac ou de l'équipement.

Empoisonnée :

- Ne peut être soignée que par des antidotes ou des sorts de guérison (pas de soin normaux).

Mode Campagne

Après la fin d'un chapitre, pour chaque souris :




- Conserver les exploits narratifs et compétences.
- Garder qu'une seule carte *Fouille* en plus de l'équipement de départ.
- Défausser :
 - les objets de groupe
 - exploits héroïques
 - blessures (empoisonné également)
 - effets
 - fromages

Déterminer une ordre d'initiative

- Si pas d'ennemis sur la PI :
 - mélanger les CI des joueurs et ennemis et les placer sur la piste (1 CI par type d'ennemi)
- Si ennemis déjà présents sur la PI :
 - mélanger uniquement les cartes des nouveaux ennemis et les ajouter à la suite sur la PI (ne pas ajouter un ennemi s'il est déjà présent). Si un boss a plusieurs cartes initiative, faire une embuscade sur la carte la haute sur la PI

Exploits héroïques

Maître fromager :

- Première souris à obtenir 3  lors d'un jet d'attaque ou défense.
- Avancer une seule fois le marqueur *Fin*.
- Donner 1  à chaque souris active si au moins 1  à chaque jet de défense.

Blatticide :

- Première souris à vaincre 4 Cafards en une seule *Rencontre*.
- Avancer une seule fois le marqueur *Fin*.
- Les Cafards sur la même tuile ne sont pas voraces.

Mangeur de mort-aux-rats :

- Première souris à être capturée avec au moins 1 blessure empoisonnée restante.
- Reçoit une blessure normale à la place d'empoisonnée

Passepartout :

- Première souris à être capturée 2 fois.
- Avancer une seule fois le marqueur *Fin*.
- Pas de capture la troisième fois et pas de perte des cartes *Fouille* équipées.

Dompteur de chats :

- Première souris à vaincre Brodie.
- -1 Défense pour les grands ennemis.