

# La chasse aux fouisseurs - blitz

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Chaque joueur se voit attribuer une moitié de table. Chaque joueur dispose de deux zones de déploiement situées dans sa moitié de table, chaque zone se trouve sur l'un des flancs de sa moitié de table et mesure 3 pouces de profondeur sur 1 pouce de largeur.
- 2) 9 tanières sont placées suivant le schéma. Les tanières sont des marqueurs de 1 pouce de diamètre et de taille 0. Une figurine ne peut pas s'arrêter sur une tanière. Un fouisseur est représenté par un pion de 1 pouce de diamètre et de taille 1. Les tanières sont regroupées en trois lignes : une ligne de 3 tanières situées sur la ligne médiane, et une ligne de 3 tanières situées dans la moitié de table d'un joueur.
- 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 autre décor, pas dans les zones de déploiement adverse, et pas au contact d'une tanière
- 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) A la fin d'un tour, si un joueur possède 9 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 9 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 : 14
- 3) A chaque fin de tour, le dernier joueur à avoir assommé chaque fouisseur marque des PV selon le positionnement du fouisseur : 1 PV si c'est le fouisseur dans sa moitié de table, 2 PV si c'est le fouisseur sur la ligne médiane et 3 PV si c'est le fouisseur dans la moitié de table adverse.

## Règles Spéciales

Avant le premier tour, un fouisseur est placé sur chaque tanière située au centre de chaque ligne. A la fin de chaque tour, après le décompte des points de victoire, les trois fouisseurs présents sont retirés des tanières. Les figurines au contact des tanières sont écartées du minimum pour ne plus y être au contact.

Au début de chaque tour à partir du deuxième tour, avant le jet d'initiative, un fouisseur apparaît aléatoirement sur chacune des 3 lignes des Tanières. Les figurines ne peuvent pas être considérées en combat avec les fouisseurs.

Un fouisseur est insensible à l'alchimie et aux tirs. Il possède la compétence furtivité, il peut être chargé/attaqué comme une figurine mais ne subit aucun Dom. Dès qu'une attaque est effectuée contre un fouisseur, on ne jete aucun dé, on considère le fouisseur "assommée par le joueur l'ayant attaqué.

