

Le Gardien Antique ? Blitz

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve à plus de 9,5 pouces de la ligne médiane du terrain.
- 2) Trois piliers alchimiques (Diamètre 1 pouce, taille 3) sont placés sur la table. Le premier est placé sur la ligne médiane. Son centre est à 5 pouces du bord de table latéral. Les deux autres sont placés, par leur centre, à 5 pouces de l'autre bord de table et à 5 pouces des zones de déploiement (voir schéma).
- 3) Le Gardien Antique (unité de taille 3) est placé au centre de la table.
- 4) Les joueurs placent 6 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 objectif ou d'un autre décor, et pas dans la zone de déploiement adverse.
- 5) 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 plus de 4 pouces d'un autre pion.
 - Les joueurs placent 1 pion dans leur moitié de table puis 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 au moins 7 PV, il gagne la partie. Si les deux joueurs possèdent au moins 7PV, si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est une égalité.
- Nombre de PV Max à gagner : 11PV
- 2) Obtenir un succès à une énigme du Gardien Antique, pendant le tour, rapporte 1 PV au premier tour, 2 PV au deuxième tour et 3PV à partir du troisième tour. Obtenir un échec à une énigme du Gardien Antique rapporte 0 PV.
 - 3) A la fin d'un tour, le joueur qui contrôle le plus de piliers gagne 2 PV.
 - 4) Si le gardien est tué, le joueur qui a tué le gardien perd la partie.

Règles Spéciales

L'objectif du scénario est d'interroger Le Gardien Antique, tout en sécurisant le sanctuaire.

Le Gardien Antique :

Le Gardien Antique est une taille 3. Voir son profil en fin de scénario (Ouvrir la version PDF pour plus de lisibilité).

Le Gardien Antique ne peut être la cible de formules alchimiques le ciblant directement. De plus, la compétence « Chasseur d'Ifril » est sans effet sur Le Gardien Antique.

Le Gardien Antique ne subit aucune pénalité affectant le mouvement.

Le Gardien Antique peut être chargé comme n'importe quelle figurine. Il joue toujours la CC parade lorsque une CC d'attaque est résolue contre lui, sans limite de PA. Lorsque Le Gardien Antique change d'état de santé (Jaune depuis Blanc, ou Rouge depuis Jaune), il effectue immédiatement une frappe tourbillonnante affectant toutes les figurines à portée.

Frappe tourbillonnante : Cette compétence ne compte pas comme une CC d'attaque. Portée 3 pouces. Lancer deux dés. La compétence touche automatiquement toutes les figurines affectée et à portée. Les dégâts infligés sont lus sur la table du Gardien Antique en fonction de la combinaison de symboles indiquée par les dés. Les dégâts sont réduits de 1, pour toutes les figurines situés à plus de 1 pouce et jusqu'à 2 pouces. Les dégâts sont réduits de 2 pour toutes les figurines situés à plus de 2 pouces et jusqu'à 3 pouces. Les dégâts minimum infligés sont de 1.

Frappe tourbillonnante ignore tout effets, compétences et formules alchimiques permettant une réduction de dégâts (comme coriace). Les figurines immunisées à l'alchimie ignorent les dégâts venant de cette capacité.

Interroger Le Gardien Antique :

Une figurine à 1 pouce ou moins peut tenter de répondre à une énigme du Gardien Antique pour 2PA. Pour cela, elle réalise un test d'Esprit en opposition avec lui. Les alchimistes peuvent ajouter leur niveau de concentration au résultat du jet.

En cas de succès le joueur marque des PV tels que défini dans les conditions de victoire. Le Gardien Antique ne peut, dès lors, plus être interrogé jusqu'à la fin du tour.

Le joueur ayant obtenu un succès, peut également effectuer l'une des deux actions suivantes avec le gardien :

- ? Un mouvement de 5 pouces. Le Gardien Antique ne peut finir à plus de 8 pouces d'un pilier.
- ? Une frappe tourbillonnante ciblant uniquement les figurines adverses a portée.

Les piliers de pouvoirs :

En début de partie, tous les piliers sont neutres. Pour 1 PA, une figurine peut prendre le contrôle d'un pilier neutre ou neutraliser un pilier contrôlé par l'adversaire. Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'un pilier, il peut déplacer le gardien de 3 pouces en ligne droite vers le pilier concerné. Si le gardien était engagé, il se désengage sans qu'aucun jet de dés ne soit effectué.

A la fin du tour, le joueur contrôlant le plus de piliers marque 2 PV. Il peut alors déclencher une frappe tourbillonnante du Gardien Antique ciblant uniquement les figurines adverses à portée.

Si un joueur contrôle les trois piliers à un moment de la partie, il verrouille Le Gardien Antique. Le joueur adverse ne peut plus interroger Le Gardien Antique tant que les trois piliers sont contrôlés par l'autre joueur.

Enfin, chaque joueur peut ajouter 1 par pilier contrôlé lors de son jet d'esprit en opposition pour interroger Le Gardien Antique.

