Le sanctuaire ancien - blitz

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Placez 4 colonnes (taille 3 diamètre 1 pouce) à 6 pouces du centre de la table sur les lignes diagonales de façon à former un carré (voir schéma).
2) Les joueurs délimitent chacun une zone de déploiement dans un coin de la table à l'opposé l'une de l'autre. Chaque zone forme un carré de 6 pouces (voir schéma).
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 objectif ou d'un autre décor, et pas dans la zone de déploiement adverse.
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

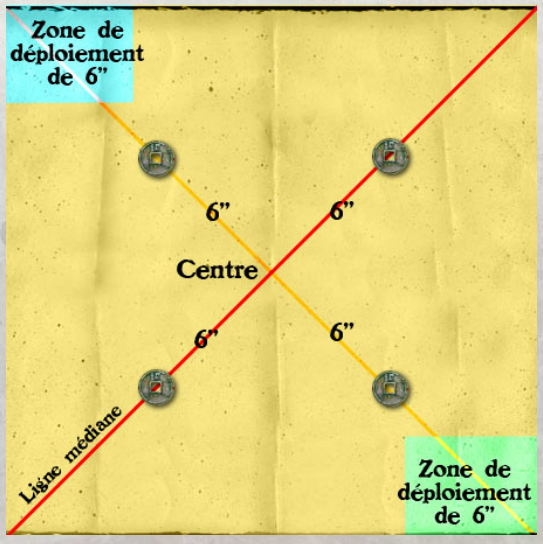
Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

Conditions de Victoire

1) A la fin d?un tour, si un joueur possède 12 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 12 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 : 20
3) A chaque fin de tour, vous marquez 1 PV pour chacune de vos figurines se trouvant entièrement dans la zone formée par les colonnes actives (en prenant les bords extérieurs des colonnes). Si votre adversaire n?a aucune figurine dans la zone formée par les colonnes actives, vous marquez 2 PV supplémentaire.

Règles Spéciales

Au début de la partie, toutes les colonnes sont actives.
Une figurine se trouvant à 1 pouce ou moins d'une colonne peut dépenser 2PA pendant son activation pour désactiver ou réactiver la colonne. Lorsqu'une seconde colonne est désactivée, la colonne désactivée précédemment s'active automatiquement.

Lorsqu'une figurine déclare une action pendant son activation, si elle est située dans la zone formée par les colonnes actives, elle dépense 1 point de vie pour chaque PA utilisé pour cette action. Les figurines de taille 3 dépensent 2 points de vie à la place. Le point de vie est dépensé avant d'effectuer l'action. Les alchimistes ignorent cet effet. Une figurine ne peut pas effectuer d'action si ça l'amène à zéro point de vie de cette façon.

Lorsqu'une figurine est mise hors jeu dans la zone formée par les colonnes actives, le joueur qui la contrôle reçoit un jeton âme et perd 1 PV (Un joueur ne peut pas avoir moins de 0 PV).
A la fin de chaque tour, juste avant de compter les points de victoire, le joueur ayant le plus de jeton âme décide de l?un des effets suivants :
- Tourment des morts : Chaque figurine ennemie située dans la zone des colonnes actives effectuent un test effrayant 14. En cas d'échec, elles sont placées en dehors du carré par le plus court chemin (une figurine en combat n'effectue pas de désengagement).
- Manipulation d?énergie : Chaque figurine amie dans la zone formée par les colonnes actives gagnent 2 point de vie.
- Contrition mentale : dans la zone formée par les colonnes actives, les alchimistes adverses perdent 1 niveau de concentration, les alchimistes amis en gagnent 1.