

# Les Oracles - blitz

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. Les joueurs placent 4 pions Oracles (diamètre 1 pouce, Taille 3) en carré, centré sur le milieu de la ligne médiane (voir schémas). Chaque oracle est à 3 pouces de la ligne médiane et à 6 pouces des deux oracles les plus proches.
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne 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 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)

## 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

Le premier joueur à 7PV remporte la partie. Si les deux joueurs possèdent 7PV ou plus, si un joueur n'a plus de figurine en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, il y a égalité.

Nombre de PV maximum à gagner : 12

A la fin de chaque tour, le dernier joueur à contrôler chaque oracle marque des PV : IPV pour un oracle de son côté de table, 2PV pour un oracle du côté de table adverse.

Les oracles deviennent neutres au début de chaque tour.

## Règles Spéciales

Il y a un oracle de chaque élément en jeu. Au début de chaque tour, on détermine aléatoirement l'élément de chaque oracle.

Pendant son activation, une figurine au contact d'un oracle peut dépenser 1 PA pour tenter d'en prendre le contrôle. Une figurine qui dépense 2 PA obtient 1 dé bonus sur les oracles feu, air, et eau, et 1 dé malus sur l'oracle Terre. En fonction de l'élément de l'oracle, elle doit réussir un test :

Feu : Réussir un jet de COM difficulté II.

Terre : La figurine subit une attaque COM4 avec deux dés blancs. Table de DOM III223 (Double Epée 1; Epée Hache 1; Epée Masse 1; Double Hache 2; Masse Hache 2; Double Masse 3). Le test est réussi si le jet est un échec.

Air : Réussir un jet d'ESP difficulté 14.

Eau : Réussir un jet de REF difficulté 10.

Les Alchimistes qui effectuent un test sur l'oracle de leur élément peuvent dépenser deux pierres ou un composant pour réussir automatiquement le test sans effectuer de jet.

