Les Piliers de Guérison V2.2

Mise en place du champ de bataille

1) Sur une table de 36x48 pouces, séparer la table en quart. Placer un pilier (Taille 2, diamètre 1 pouce) au centre de la table (le n 1), et 4 autres (de 2 à 5) au centre des 4 quarts. Les piliers 2 à 5 sont donc à environ 14 pouces du pilier 1.
2) Les joueurs doivent placer ensuite 8 éléments de décor en respectant les règles suivantes:
- un décor ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table, d'un pilier ou d'un autre décor, ni sur la trajectoire entre 2 piliers (les lignes rouges sur le schéma)
- les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminer aléatoirement celui qui commence.
3) Les joueurs déterminent ensuite aléatoirement qui choisit sa zone de déploiement. Ces dernières se trouvent à 13 pouces de la ligne médiane, le long du plus grand côté de table.
4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de Composants en respectant les règles suivantes:
- les pions doivent être posés sur un élément de décor à plus de 5 pouces d'un autre pion
- les joueurs placent 2 de leurs pions dans leur moitié de table et 2 dans celle de l'adversaire, en alternant la pose des pions entre les joueurs. Celui qui n'a pas commencé à placer les décors débute la pose de ses pions Composants.
- tous les pions doivent être posés (au besoin modifiez le nombre ou le placement des décors).

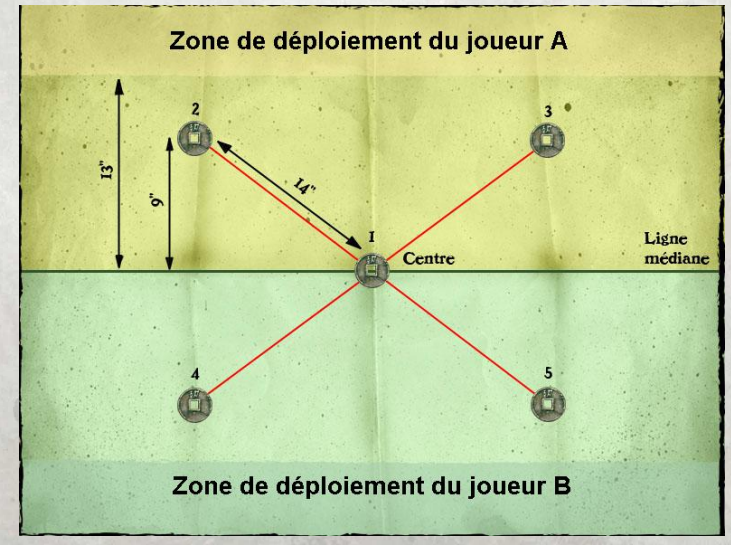
Déploiement

Les joueurs déploient leurs figurines à tour de rôle, en commençant par celui qui a le plus de cartes. Si les joueurs ont le même nombre de cartes, celui qui a la plus grande valeur d'Esprit choisit qui commence. En cas d'égalité tirer au dé. Aucune figurine ne peut être à moins de 13 pouces de la ligne médiane.

Conditions de Victoire

A la fin de chaque tour, les joueurs marquent des Points de Victoire comme suit :
- 1PV si le joueur contrôle le pilier central et un pilier de son côté de table (2 et 3 pour le joueur A, 4 et 5 pour le joueur B);
- 2PV si le joueur contrôle le pilier central et un pilier du côté adverse (4 et 5 pour le joueur A, 2 et 3 pour le joueur B);
- 3PV si le joueur contrôle 3 piliers alignés (donc 2/1/5 ou 3/1/4) ;
- 6PV si le joueur contrôle les 5 piliers.

Le premier joueur à obtenir 6 PV l?emporte.
Si la partie s'arrête, quelqu'en soit la raison (une des deux troupes est anéantie, le temps imparti est écoulé), c'est un match nul.

Règles Spéciales

Les piliers sont neutres en début de partie.
Durant un tour, une figurine à moins d?1 pouce d?un pilier peut dépenser 2 Points d?Action pour en prendre le contrôle. Un alchimiste ne dépense qu'1 PA pour contrôler un pilier. Si le pilier est sous contrôle du joueur adverse, celui-ci devient alors neutre. Le contrôle d?un pilier ne nécessite pas qu?une figurine reste à proximité. Il reste acquis jusqu?à ce que le joueur adverse le neutralise. Un pilier peut changer de multiples fois d?allégeance durant la partie voire durant un même tour. Une figurine peut contrôler un pilier même si elle se trouve au corps à corps.
Quand le pilier 1 est activé et qu'un des 4 autres l'est également, un faisceau lumineux est allumé : tracez une ligne entre ces 2 piliers (une des lignes rouges du schéma), toute figurine sur cette trajectoire est immédiatement soignée de toutes ses cases de vie. De plus, ces figurines gagnent un dé de bonus pour leur prochain jet de combat et les alchimistes gagnent 1 niveau de concentration (comme s'ils avaient dépensé 1 PA pour se concentrer).
Ces effets n'ont lieu qu'au moment de l'allumage. Pour en bénéficier de nouveau, il faut rendre neutre puis réactiver un pilier.