

Les objets maudits - blitz

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve 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 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. A la fin du déploiement, chaque joueur répartit 3 objets maudits sur ses figurines.

Conditions de Victoire

A la fin d'un tour, si un joueur possède 10 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 10 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. A la fin de chaque tour, chaque joueur remporte autant de PV que le nombre d'objets maudits portés par les figurines de son adversaire.

Nombre de PV Maximum à gagner : 15

Règles Spéciales

A aucun moment une figurine ne peut porter plus de deux objets. Les porteurs d'un objet ont un dé malus à tout leurs jets, à l'exception des alchimistes, ceux-ci étant immunisés.

Une figurine peut transmettre un objet maudit :

- à une figurine ennemie lorsqu'une CC est jouée (seule la figurine active peut transmettre un objet maudit) contre celle-ci. Lors de la résolution des DOM, vous pouvez choisir d'infliger qu'I seul DOM au lieu des DOM normalement infligés, et transmettre l'objet.
- à une figurine amie au contact à la fin d'une action.

Si une figurine qui porte un objet meurt, l'objet est donné à la figurine la plus proche et en cas d'égalité (contact), c'est le joueur qui vient de perdre la figurine qui choisit son prochain porteur. S'il reste moins de 6 figurines en jeu à ce moment là, l'objet est détruit. On retire l'objet maudit du jeu.

