

# Les objets maudits

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs déterminent aléatoirement qui choisit son côté de table.
- 2) Les joueurs doivent placer au minimum 8 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 ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table ou d'un autre décor.
- 3) Les joueurs placent ensuite leurs pions de Composants en respectant les règles suivantes :
  - Les pions doivent être posés sur un élément de décors à 5 pouces au moins d'un autre pion.
  - Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en commençant par celui qui n'a pas choisi le côté de terrain)
  - 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 de son côté de la table, à plus de 13 pouces de la ligne médiane (en longueur) en commençant par celui qui possède le plus de cartes. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, faite un jet d'esprit en opposition, celui qui l'emporte choisit qui commence à ce déployer. A la fin du déploiement, chaque joueur désigne 3 de ses figurines. chacune reçoit un om.

## Conditions de Victoire

A la fin de chaque tour, chaque joueur remporte autant de point de victoire que le nombre d'objets maudits portés par les figurines de son adversaire. Aucun point de victoire n'est remporté au premier tour. Si à la fin d'un tour, un seul joueur totalise 15 point ou plus, il remporte la partie. Toute autre situation est une égalité.

## Règles Spéciales

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

On peut transmettre un objet maudit:

- à une figurine ennemi lors d'une action de combat (donc impossible en réaction) contre celle ci. Lors de la résolution des dégâts, vous pouvez choisir de n'infliger qu'un dégât au lieu des dégâts normalement infligés, et transmettre l'objet.
- à une figurine amie au contact en dépensant un PA.

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. Si il reste moins de 6 figurines en jeu à ce moment là, l'objet est considéré comme détruit.