

# Les téléporteurs

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent 8 téléporteurs (diamètre 1 pouce - taille 2) (voir schéma).
- 2) Il y a une seule zone de déploiement pour les 2 joueurs (voir schéma).
- 3) 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 doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.
- 4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
  - Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
  - Les joueurs placent 1 pion dans chaque quart de table (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors)
  - 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. Les joueurs doivent placer impérativement leurs figurines à plus de 3 pouces d'un téléporteur et à plus d'un mouvement de charge d'une figurine ennemie (respecter aussi le mouvement de charge de la figurine ennemie)

## Conditions de Victoire

- 1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 14 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 14 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 : 21
- 3) A chaque fin de tour, les joueurs remportent 1 PV par téléporteur contrôlé.

## Règles Spéciales

Les Téléporteurs peuvent être utilisés dès le 1er tour. Au début de chaque tour, ils redeviennent neutres et les marqueurs sont retirés.

Une figurine peut emprunter un Téléporteur "entrée" en se mettant à son contact au cours d'un mouvement de marche ou de course, en action ou en réaction.

S'il y a des marqueurs sur le Téléporteur "entrée", il doit dépenser 1 PA supplémentaire pour chaque marqueur.

Le joueur choisi un Téléporteur de "sortie" différent et y place la figurine à son contact, puis la figurine effectue la fin de sa marche/course avec le mouvement qui lui reste.

Une figurine ne peut jamais finir un mouvement au contact d'un Téléporteur. On déplace légèrement les figurines des Téléporteurs pour éviter toute confusion.

On place un marqueur sur le Téléporteur "entrée" et un sur le Téléporteur "sortie" et le joueur prend le contrôle du Téléporteur "entrée" (on peut utiliser des marqueurs de couleur pour s'en souvenir).

Une figurine qui vient de sortir par un Téléporteur ne peut pas l'emprunter jusqu'à la fin du tour.

Pour chaque niveau de concentration, les alchimistes ignorent 1 marqueur lorsqu'ils empruntent un Téléporteur.

Lorsque plusieurs figurines d'une même carte se déplacent simultanément pour emprunter des Téléporteurs, les dépenses de PA et ajouts de marqueurs sont effectués l'un après l'autre, dans l'ordre choisi par le joueur.

