La Chasse est Ouverte - blitz

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces.
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 des décors).
5) Les joueurs placent alternativement en commençant par le joueur qui a posé le premier décor 6 Kergars. Le déploiement des Kergars se fait sur une bande horizontale à 4 pouces maximum de la ligne médiane et du bord de table.
- le 1er joueur déploie un Kergar dans le côté de table adverse;
- le 2ème joueur fait pareil, à plus de 3 pouces d'un autre Kergar;
- le 1er joueur déploie un Kergar de son côté de table, à plus de 3 pouces d'un autre Kergar;
- le 2ème joueur fait pareil;
- le 1er joueur déploie un Kergar dans le côté de table adverse, à plus de 3 pouces d'un autre Kergar;
- le 2ème joueur fait pareil.
- Placer 2 pions PA sur chacun des Kergars.

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

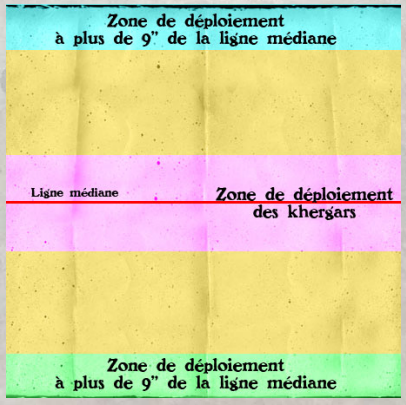
1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 9 PV, il remporte la victoire. Si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 20PV
3) A la fin de chaque tour les joueurs marquent :
- 1PV pour avoir tué un Kergar de son côté de table ;
- 2PV pour avoir tué un Kergar du côté de table adverse.

Règles Spéciales

Lorsqu'un alchimiste lance une formule avec succès, il peut faire effectuer une marche à un Kergar à portée d'Esprit. Le Kergar n'effectue pas de test de désengagement contre les amis de l'alchimiste.

Les Kergars gagnent la compétence Furtif pour ce scénario.
Les Kergars ont deux PA, lorsqu'ils sont la cible d'un effet de jeu, le joueur adverse peut dépense un PA du Kergar pour lui faire effectuer une réaction (se mettre à couvert, engager un tireur, jouer une carte CC en combat...)

A la fin du tour :
S'il y a 4 Kergars ou moins sur la table, les joueurs placent alternativement deux Kergars dans la zone d'entrée des Kergars (côté gauche et droit de la table), à 4 pouces maximum de la ligne médiane. Il ne peut y avoir plus de 6 Kergars sur la table de jeu en même temps. Ils sont placés sans PA.

Si les Kergars ont encore des PA, ils s'activent à la fin du tour.
Les joueurs choisissent alternativement un Kergar en commençant par le joueur qui a activé une carte en dernier. Il peut activer n'importe quel Kergars avec des PA, il peut ainsi dépenser les PA du Kergar pour lui faire effectuer des actions jusqu'à ce que le Kergar n'ai plus de PA. Le joueur adverse fait de même et ce jusqu'à ce que tous les PA des Kergars aient été dépensés.

Lorsque tous les Kergars ont joués les joueurs placent 2PA sur chacun d'eux pour le tour suivant.