La malédiction du sang - blitz

Mise en place du champ de bataille

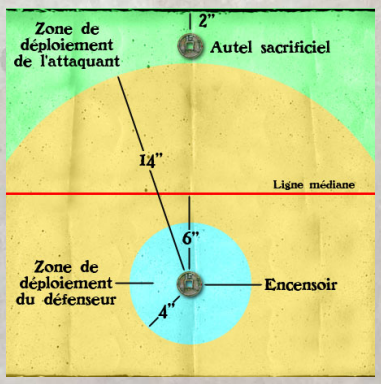
1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. Effectuer un test d'esprit, le vainqueur du test détermine qui est attaquant et qui est défenseur pour ce scénario. Chaque joueur détermine son côté de table.
2) Placer un marqueur Encensoir (socle d'1 pouce, taille 1) à 6 pouces de la ligne médiane et centré dans le côté de table du défenseur. Donner un autre marqueur Encensoir au joueur défenseur.
3) Placer un marqueur Autel sacrificiel (socle d'1 pouce, taille 1) à 2 pouces du bord de table de l'attaquant et centré dans le côté de table de l'attaquant. Donner un autre marqueur Autel sacrificiel à l'attaquant.
4) Zones de déploiement : le défenseur déploiera ses figurines à l'intérieur d'un cercle de rayon 4 pouces centré sur l'Encensoir. L'attaquant se déploiera à l'extérieur d'un cercle de rayon 14 pouces centré sur l'Encensoir.
5) 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.
- Pas plus d'un décor ne peut être placé dans les zones de déploiement des joueurs.
- A la fin de la mise en place des décors, il doit y avoir 3 décors dans chaque moitié de table.
6) 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).
7) Les joueurs reçoivent trois marqueurs sang (2 pour le défenseur et 1 pour l'attaquant). En commençant pas le défenseur, les joueurs doivent placer un marqueur sang sur un décor dans la moitié de table de leur adversaire.

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.
L'attaquant pose ensuite son second marqueur Autel sacrificiel qu'il a reçu à la préparation. Il pose le marqueur où il le souhaite sur le terrain hors des deux zones de déploiement des joueurs et à plus de 2 pouces d'un décor. Le défenseur pose pour finir son second marqueur Encensoir qu'il a reçu à la préparation. Il pose le marqueur où il le souhaite sur le terrain hors des deux zones de déploiement des joueurs et à plus de 2 pouces d'un décor.

Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 12 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 :
Pour l'attaquant :
- 2PV pour chaque décor avec un pion sang dans la moitié de terrain de l'adversaire.
- 1PV pour chaque décor avec un pion sang dans sa moitié de terrain.
Pour le défenseur :
- 1PV pour chaque décor sans pion sang.
- 1PV pour chaque pion sang retiré d'un décor.

Règles Spéciales

Une figurine ne peut porter qu'un pion sang ou un pion encens.
Lever la malédiction : une figurine à 1 pouce d'un décor avec un marqueur sang et possédant un pion d'encens peut pour 1PA défausser son pion encens pour retirer un marqueur sang du décor.
Prendre de l'encens : une figurine au contact de l'Encensoir à la fin d'une action peut prendre un pion encens.
Lancer la malédiction : une figurine à 1 pouce d'un décor et avec un pion sang peut pour 1PA défausser son pion sang pour l'ajouter sur le décor.
Prendre du sang : une figurine au contact d'un Autel sacrificiel à la fin d'une action peut prendre un pion sang.
Un alchimiste peut gratuitement après avoir réussi une formule ajouter OU retirer un pion sang sur un décor à Niveau de concentration x3 pouces.