Les esprits élémentaires - 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).

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.

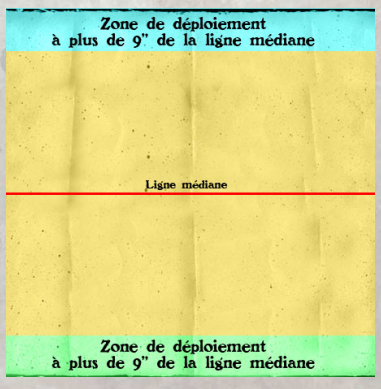
Une fois toutes les figurines déployées chaque joueur va placer trois esprits élémentaires (figurine sur un socle d'1 pouce) au contact de trois figurines alliées, en commençant par le joueur qui s'est déployé en premier.

Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 15 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 15PV 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 : 23PV
3) A la fin de chaque tour, pour chaque esprit élémentaire allié qui n'est pas en combat, les joueurs marquent et cumulent des PV comme suit :
- 3PV s'il est dans la zone de déploiement adverse.
- 2PV s'il est dans le côté de table adverse, hors de la zone de déploiement.
- 1PV s'il est dans son côté de table.
Les esprits en combat ne rapportent aucun PV.

Règles Spéciales

Les esprits élémentaires sont des figurines de taille 1 qui sont considérées comme faisant partie de la faction du joueur qui les contrôle. Chaque joueur peut en avoir jusqu'à 3 en même temps.
Les esprits élémentaires ne peuvent pas déclarer de charge mais peuvent participer aux combats normalement.

Si, à la fin d'une action, une figurine non héros et non alchimiste est à moins d'un pouce d'un pion composant de son affinité, elle peut le récolter et le poser sur sa carte de profil.
Pendant son activation, la figurine peut dépenser 1PA et défausser le pion composant pour invoquer un esprit élémentaire allié qu'elle place à moins d'1 pouce de son socle.
Un esprit élémentaire invoqué est toujours placé en jeu hors de tout combat. Un héros ne peut pas invoquer un esprit élémentaire de cette façon.

Lorsqu'un Alchimiste lance une formule avec succès, il peut réaliser gratuitement un de ces effets :
- Invoquer gratuitement un esprit élémentaire allié à moins d'1 pouce de son socle.
- Tenter de révoquer un esprit élémentaire adverse à 6 pouces ou moins. L'alchimiste doit avoir une ligne de vue sur l'esprit élémentaire et remporter un jet d'esprit en opposition. En cas de succès, l'esprit élémentaire ciblé est retiré du jeu.
- Soigner un esprit élémentaire allié de XPV, X étant le nombre de composants alchimiques consumés pour la formule. Il peut soigner un esprit élémentaire au contact ou à une distance en pouces égale à sa valeur d'esprit.
- Faire effectuer une marche gratuite à X esprits élémentaires alliés, X étant égale à la valeur de concentration de l'alchimiste. Les esprits élémentaires doivent être à une distance en pouces égale ou inférieur à la valeur d'esprit de l'alchimiste pour bénéficier de cet effet.