Sous la brume - Blitz

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. Placez une figurine au centre de la table.

2) Les joueurs placent 8 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 1,5 pouces d'un bord de table, et à plus de 3 pouces d'un autre décor.

3) 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 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs alternent 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

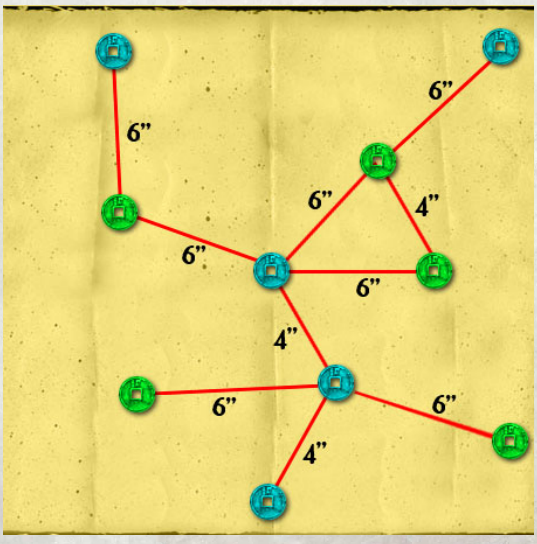
Celui qui possède le plus de cartes de profil commence à se déployer. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

Il doit placer l'une de ces figurines au centre de la table. Puis à tour de rôle, les joueurs placent une figurine :
- à moins de 6 pouces d?au moins une figurine amie,
- à plus de 4 pouces de toutes les figurines ennemies déjà déployées.

Conditions de Victoire

1) A la fin de chaque tour :
- pour chacune des figurines adverses sur lesquelles votre émissaire a une ligne de vue : 1PV.
- si au moins l'une de ces figs est à moins de 8 pouces : 1PV
- pour chacune de vos figurines cachées : 1 PV
2) A la fin d'un tour, si un joueur possède 22 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.
3) Nombre de PV Maximum à gagner : 30

Règles Spéciales

Pour qu'une figurine soit cachée, elle doit remplir l'une des conditions suivantes :?
- aucune figurine adverse n?a de ligne de vue sur elle,
- toutes les figurines adverses qui ont une ligne de vue sur elle sont à plus de 16 pouces,
- toutes les figurines adverses qui ont une ligne de vue sur elle sont à plus de 8 pouces mais votre figurine est aux aguets avec au moins 1 PA.

Emissaire : 3 PA, MVT 5/-/12 . Ne fait pas partie de la troupe, ce n'est pas une figurine ennemie.