

Sous les fougères - Blitz

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs placent 1 coffre (diamètre 1 pouce - taille I) dans chaque zone de déploiement, à 4 pouces des bords de table, puis 2 émissaires dans les coins de table opposés.
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 8 pouces de la ligne médiane (voir schéma).
- 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 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.

Conditions de Victoire

- 1) Vous marquez IPV lorsque vous transmettez le document Air à votre adversaire. Le document est défaussé. A la fin de chaque tour :
 - 1 PV pour chaque doc Feu en possession de votre émissaire
 - 1 PV pour chaque doc Eau en possession de votre personnage
 - 1 PV pour chaque doc Terre dans votre coffre
- 2) A la fin d'un tour, si un joueur possède 11 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 : 17

Règles Spéciales

Chaque émissaire commence la partie avec 4 documents, représentés par un élément. Les documents peuvent être transmis aux figurines amies au contact, à la fin d'une action.

Les figurines ennemies peuvent tenter une fois par tour de prendre un de ces documents. Pour cela, elles doivent être au contact et réussir le test correspondant au document convoité. On peut arriver au contact de l'émissaire ou d'un coffre à la fin d'une marche. Ces documents peuvent ensuite être récupérés par une de vos figurines au contact du porteur en réussissant le même test.

??- le document Feu doit rester en possession de votre émissaire. Pour le prendre, il faut réussir un test de COM de difficulté II.

??- le document Eau doit être transmis au personnage de votre troupe, au contact, gratuitement à la fin d'une action de mouvement. Pour le prendre, il faut réussir un jet de REF en opposition. (difficulté de 13 contre l'émissaire)

??- le document Terre doit être déposé dans le coffre. Seule l'émissaire peut le déposer dedans, au contact à la fin d'une action. Il peut être pris sur une figurine ou dans le coffre, il faut réussir un test de DEF d'une diff de 18.??

- le document air est un faux, que vous devez transmettre à l'adversaire. Lorsqu'il réussit l'un des tests ci-dessus sur votre émissaire, vous pouvez forcer votre adversaire à effectuer un test d'ESP d'une difficulté de 15. En cas de réussite il prend le document convoité. En cas d'échec défaussez le document Air à la place, et vous marquer IPV immédiatement.

Quelle que soit la cible (émissaire, figurine ou coffre adverse) chaque figurine ne peut tenter de voler un document qu'une seule fois par tour.?

Emissaire : 3 PA, MVT 5/-/12. Ne peut être ciblée.

