

Les Oracles BLITZ

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs placent 4 pions Oracles (diamètre 1 pouce, Tai 3) en carré avec deux oracles de chaque côté de table : 6 pouces les uns des autres, 3 pouces de la ligne médiane et 8 pouces du bord de table.
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table, leur zone de déploiement se trouve derrière une ligne à 6 pouces des oracles.
- 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 bord de table ou d'un autre décor et ne pas être en contact avec un objectif.
- 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)

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

Le premier joueur à 7PV remporte la partie. Si les deux joueurs possèdent 9PV ou plus, si un joueur n'a plus de figurine en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, il y a égalité.

Nombre de PV maximum à gagner : 12

A la fin de chaque tour, le dernier joueur à contrôler un oracle à la fin du tour marque IPV pour un oracle de son côté de table, 2PV pour un oracle du côté de table adverse.

Au début de chaque tour les oracles ne sont plus contrôlés.

Règles Spéciales

Il y a un oracle de chaque élément en jeu. Au début de chaque tour on détermine aléatoirement l'élément de chaque oracle.

Une figurine en contact avec un oracle peut tenter d'en prendre le contrôle pour IPA. En fonction de l'élément de l'oracle elle doit réussir un test :

Feu : Test de combat diff II

Terre : Subit une attaque Cb 4 grille de dom des abeilles (Double Epée 1; Epée Hache 1; Epée Masse 1; Double Hache 2; Masse Hache 2; Double Masse 3). Si l'attaque le touche, il ne contrôle pas l'oracle.

Air : Test Esprit diff I4

Eau : Test Reflexe diff I0

Les Alchimistes en contact avec l'oracle de leur élément peuvent en prendre le contrôle pour IPa et en dépensant deux pierres ou un composant à la place d'effectuer le test.

