

L'émissaire

Conditions de Victoire

Le premier joueur à atteindre 6 points de victoire remporte la partie, dans tout autre cas c'est une égalité.

Mise en place du champ de bataille

Ce scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces et un format de 255 PA.

La table est divisée en 6 segments de taille égale répartis comme suit.

La "ligne de front" est représentée par les segments 3 & 4, la zone de déploiement et de sortie de l'attaquant par les segments 1 & 6. Les segments 2 & 5 étant considérés comme des zones neutres.

Les joueurs doivent ensuite placer 6 éléments de décors teintés en respectant les règles suivantes :

- Chaque décor doit être placé à plus de 6 pouces d'un bord de table ou d'un autre décor.
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
- Chaque joueur dispose en alternance un décor teinté de son élément dans sa zone de déploiement, ensuite dans celle de son adversaire et enfin dans une zone neutre.

Déploiement

Avant de procéder au déploiement, on détermine de manière aléatoire qui est l'attaquant du défenseur.

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.

Si les joueurs disposent d'autant de cartes, le défenseur commence à se déployer en premier.

Règles Spéciales

L'émissaire

Avant le déploiement, le joueur "attaquant" désigne une figurine de taille 2, non alchimiste et non personnage sous l'identité de laquelle l'émissaire va se dissimuler jusqu'à son dévoilement.

L'émissaire est révélé à l'envie par le joueur attaquant lors de l'activation de la figurine "leurre". Il peut être dévoilé par le défenseur dans les conditions suivantes :

- Une de ses figurines est à 1 pouce ou moins de sa cible.
- Cette figurine dépense IPA pour tenter un test d'esprit d'une difficulté de II.

En cas de réussite, l'émissaire est dévoilé si la cible du test est la figurine "leurre".

Une fois l'émissaire révélé, la carte de la figurine "leurre" est remplacée par celle de l'émissaire. Les caractéristiques de celui-ci sont les suivantes.

Tai : 2
Mvt : 4/6/10
PA : 3
Ligne de vie : 3/3/3
Esp : 8
Ref : 3
Com : 4
Def : 10

Dégâts : 2/2/3/3/4/5

Compétence : Tacticien

Capacité spéciale : toute figurine amie située à 2 pouces ou moins de l'émissaire acquiert temporairement la compétence "Garde". Cette capacité n'est active qu'une fois l'émissaire révélé.

Note : si la figurine "leurre" est blessée lorsqu'elle se révèle, l'émissaire "commence" la partie en état de santé "grave". Si elle était indemne mais que des cases blanches ont déjà été cochées, l'émissaire se révèle avec le même état de santé.

Une fois parvenue dans la zone de sortie, toute figurine est considéré comme infiltrée si elle termine un tour libre de tout adversaire. Une figurine infiltrée est immédiatement retirée du jeu.

Points de victoire

3 PV pour l'infiltration/élimination de l'émissaire

1 PV par tranche de 50 Points de Recrutement infiltrée/éliminée

Note : si la figurine "leurre" est éliminée avant que l'émissaire n'ait été révélé, aucun PV ne pourra être revendiqué.