

Agent double

Il s'avère qu'un de vos membres est un traître, il s'est emparé d'informations vitales et il est parti les livrer à votre pire ennemie. Grâce à votre réseau d'informations, vous savez où se terre cet abject pourceau. En route !

Vous arrivez dans le quartier de Malquai avec quelques-uns de vos hommes de main, mais votre rival est déjà sur place également. Vous devez à tout prix récupérer ces documents, et montrez ce qu'on fait aux traîtres !

Matériel :

- 4 Marqueurs stratégies "planque" de 30mm, impassable
- 1 Marqueur stratégie "document" de 30mm
- 1 Marqueur stratégie "tête de l'espion" de 30mm

Mise en place :

Placez le terrain, arrangez-vous pour qu'il y ait des décors proches des médianes.

Définissez les zones de terrain (et défenseur/attaquant) comme d'habitude

Chaque joueur, en commençant par l'attaquant, place un marqueur de stratégie (planque) :

- Entièrement à 4" de la médiane
- A plus de 6" d'un autre marqueur stratégie
- En contact d'un décor (déplacer un peu les décors si besoin)

Scénario :

1- Vous devez retrouver l'espion !

A partir du tour 1, Un personnage que vous contrôlez, en contact avec un marqueur stratégie (planque), peut faire une action d'interaction :

S'il reste plus d'un marqueur stratégie : Faites un tirage non modifiable et non trichable, réussite sur un résultat "Sévère", sinon retirer le marqueur.

S'il ne reste qu'un marqueur stratégie : réussite auto

Réussite : Vous avez trouvé l'espion, placez une figurine le représentant (socle 30mm) en contact avec le marqueur stratégie (planque) et retirez ce dernier.

PV : La crew contrôlant le personnage qui découvre l'espion marque 1PV

Note : Vous ne pouvez pas interagir avec l'espion avant le tour 2

2- Abattez le !

A partir du tour 2, vous devez tuer ce traître. (DEF5, VOL5, Mvt4, Taille2, 4PV), toujours considéré comme ennemie.

Note : La défense est gérée par le joueur adverse, (il peut tricher les défenses)

A chaque fois qu'il est ciblé par une action d'attaque : *Après la résolution*, déplacez l'espion de 4 pouces.

Quand il est tué, placez :

un marqueur stratégie "document" (30mm) au contact de l'espion

un marqueur stratégie "tête de l'espion" (30mm) au contact de l'espion

Retirez la figurine de l'espion.

PV : La crew contrôlant le personnage qui tue l'espion marque 1PV

Note : Vous ne pouvez pas interagir avec les marqueurs stratégies "document" et "tête de l'espion" avant le tour 3

3- Récupérez les informations

A partir du tour 3, Un personnage que vous contrôlez, en contact avec le marqueur "document", peut faire une action d'interaction pour le récupérer (placer le sur sa carte),

Note : si le personnage en possession du marqueur est enterré, placé, ou remplacé, posez le marqueur en contact avant.

4- Voyez ce qu'on fait aux traîtres !

A partir du tour 3, Un personnage que vous contrôlez, en contact avec le marqueur "tête de l'espion", peut faire une action d'interaction pour le récupérer (placer le sur sa carte)

Note : Si le personnage en possession du marqueur est enterré, placé, ou remplacé, posez le marqueur en contact avant.

Note : un personnage ne peut pas posséder les 2 marqueurs en même temps, personne n'est assez idiot pour aller narguer l'ennemie en ayant ces documents sur soi.

En fin de partie, vous marquez :

- **1PV** si le marqueur « **document** » est en possession d'un membre de votre crew et entièrement dans **votre** moitié de table.

- **1PV** si le marqueur "**tête de l'espion**" est en possession d'un membre de votre crew et entièrement dans la moitié de table **adverse**