

# 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)

jusqu'à en avoir 4 sur le terrain, selon les règles suivantes :

- à 2" de la médiane
- A plus de 6" d'un autre marqueur stratégique
- En contact d'un décor (déplacez un peu les décors si besoin, note : un tonneau est un décor)

## 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 trucable, réussite sur un résultat "Sévère", sinon retirez 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. (**DEF:5, VOL:5, MR:4, Sz:2, PV:5**), 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**

