Envoyez les Messagers !

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent 5 pions messagers (1 pouce de diamètre, taille 2) sur la table : un au centre de la table, les quatre autres à 6 pouces du premier, chacun sur une ligne reliant le centre à un coin de table. Voir schéma.

2) Les quarts opposés en diagonale sont attribués à chaque joueur. Les joueurs délimitent 4 zones de déploiement rectangulaires se situant à plus de 13 pouces du messager le plus proche.

3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors 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, d'un objectif ou d'un autre décor.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs placent 1 pion dans chacun de leur quart de table et 1 dans chaque quart 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)
-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 sépare sa troupe en deux groupes qui doivent comporter le même nombre de PA si possible (ou le plus proche possible). Chaque joueur détermine aléatoirement quel sera le 1er groupe à être déployé sur la table. Le second groupe est placé en réserve. Chaque joueur choisit secrètement l'une de ses deux zones de déploiement pour déployer le 1er groupe et y pose un pion banquier (1 pouce de diamètre, taille 2).
Ensuite, chaque joueur déploie normalement son 1er groupe dans la zone du banquier, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil dans son groupe. 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

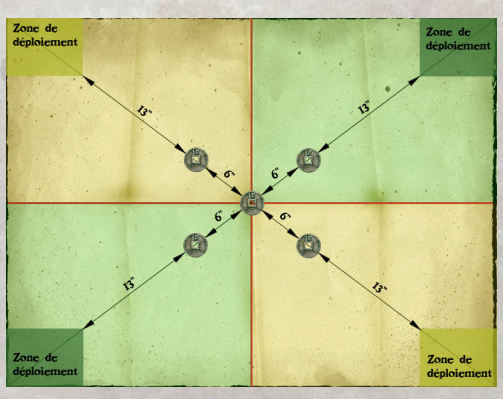
1) La partie s'arrête lorsqu'au moins un joueur possède 3PV ou plus à la fin d'un tour. Le joueur qui possède le plus de points remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent le même nombre de PV à la fin de la partie, si toutes les figurines d'un joueur sont mises hors jeu ou si le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.

2) Nombre de PV maximum à gagner : 10

3) Chaque Messager qui sort de la table fait remporter 1 PV au joueur qui le contrôlait. Si le messager sort par l'une des zones de déploiement adverses, il fait remporter 1 PV supplémentaire au joueur qui le contrôlait. Un joueur ne peut pas faire sortir un messager par un bord de ses propres quart de table.

Règles Spéciales

Banquier : Un banquier ne peut être utilisé que par le joueur qui l'a déployé. Une figurine au contact du banquier peut dépenser 1 PA pour obtenir un Daoming. Les Alchimistes obtiennent 2 Daoming par PA dépensé. Lorsqu'une figurine est tuée, les Daoming qu'elle portait sont perdus.

Messager : Les messagers sont considérés comme étant des figurines de taille 2 qui ne peuvent être ni chargées ni être tuées. Ils sont neutres en début de partie.
Une figurine au contact d'un messager neutre peut l'enrôler en dépensant 1 PA ainsi qu'1 Daoming.
Une figurine au contact d'un messager enrôlé par l'adversaire peut le rendre neutre en dépensant 1 PA ainsi qu'1 Daoming.
Une même figurine peut utiliser plusieurs PA et Daomings de suite pour neutraliser puis enrôler un messager. Un messager peut changer de multiples fois d'allégeance durant la partie voire durant un même tour.
A la fin de chaque tour, un joueur peut déplacer chaque messager qu'il a enrôlé de 10 pouces en contournant les décors et les figurines. Il peut les faire sortir par un bord de table qui borde un quart de table adverse.

Réserves : Au 2e tour, avant le jet d'initiative, les joueurs déploient leur 2e groupe de figurines dans la 2e zone de déploiement (celle qui n'a pas de banquier). Chaque figurine qui est déployée au 2e tour possède autant de Daoming qu'elle a de PA.