

# La Messagère

## Mise en place du champ de bataille

Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de d'écussons en respectant les règles suivantes :

- un d'écusson ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord, d'un objectif ou d'un autre d'écusson.
- les joueurs placent les d'écussons à tour de rôle. Déterminez aléatoirement qui commence à poser un d'écusson.
- les joueurs déterminent ensuite aléatoirement qui choisit son bord de table.

Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :

- les pions doivent être posés sur un élément de d'écusson à 5 pouces au moins d'un autre pion.
- les joueurs placent 2 pions dans leur moitié et 2 pions dans la moitié adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en commençant par celui qui n'a pas choisi le côté de terrain).
- les joueurs doivent pouvoir poser tous les pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des d'écussons).

## Déploiement

Chaque joueur déploie sa Légionnaire comme indiqué sur le schéma.

Les joueurs se déplacent ensuite en commençant par celui qui possède le plus de cartes. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, celui qui possède la figurine avec la plus haute valeur d'Esprit décide qui se déploie en premier.

Si c'est une égalité, déterminez aléatoirement qui débute son déploiement.

## Conditions de Victoire

A la fin du tour,

- si votre Légionnaire est libre et consciente, vous marquez 1 PV (cumulatif),
- si votre Légionnaire est prisonnière et qu'elle a un gélier, le joueur adverse marque 1 PV (cumulatif),
- si votre Légionnaire sort de la table par le bord adverse, vous marquez 4 PV (une fois),
- si vous entraînez la Légionnaire adverse hors de la table en passant par le bord de l'adversaire, vous marquez 4 PV (une fois).

La victoire se joue en 8 PV sauf pour les cas suivants :

- si les 2 Légionnaires meurent, c'est une égalité,
- si un des camps est anéanti, c'est une égalité.

A la fin du temps réglementaire, la nuit tombe. Légionnaire a été fortement ralentie, mais elle est encore vivante, le message sera apporté en retard, c'est une égalité.

## Règles Spéciales

Légionnaire est la figurine exclusive des Journées Figurines et Jeux 2009 de Sartrouville. Elle a les caractéristiques indiquées par sa carte (voir ci-dessous) et peut utiliser la CC esquivé.

- un attaquant au socle à socle qui réussit à blesser Légionnaire peut choisir de l'assommer. Dans ce cas, elle ne perd qu'un maximum de 2 points de vie.
- une fois assommée, Légionnaire perd ses PA jusqu'à la fin du tour. Elle peut être faite prisonnière pour 1 PA par une figurine en contact. Tant qu'elle est prisonnière, Légionnaire n'a plus de PA et reste en contact socle à socle avec son gélier.
- si le PA d'emprisonnement n'est pas dépassé, elle reprendra ses esprits au début du tour suivant mais sera à terre (1 PA pour se relever).
- il est possible de libérer Légionnaire. Il faut réussir à blesser son gélier au corps à corps (pour qu'il lâche la corde), à terre au contact de Légionnaire et dépasser 1 PA pour la désemparer.
- si Légionnaire n'a plus de gélier mais n'est pas désemparée, un adversaire à son contact peut reprendre les liens pour 1 PA. Un gélier peut confier sa prisonnière à un ami gratuitement. Il suffit pour cela qu'il soit en contact socle à socle avec Légionnaire.
- si Légionnaire est libérée lors d'un tour où elle n'a pas dépassé de PA personnel, elle reste aux aguets et ne peut pas être activée.
- Légionnaire ne pourra jamais se déplacer et/ou être déplacée par un ou plusieurs géliers de plus de 14 pouces par tour.
- on ne peut pas tirer sur le gélier (on risquerait de blesser Légionnaire).
- si le gélier fait sortir Légionnaire, il sort également de la table et il est retiré du jeu.

