

# Les Dopplegängers

## Mise en place du champ de bataille

Ce scénario est prévu pour une table de 36x48 pouces. Il est nécessaire de disposer de 4 figurines ou pions sur des socles d'un pouce de diamètre pour représenter les Dopplegängers.

Après s'être attribué un côté de terrain chacun (aléatoirement), les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :

\* Après avoir déterminé aléatoirement quel joueur commence la pose, les décors sont placés à tour de rôle afin que chaque moitié de table en reçoivent le même nombre.

\* Un décor ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table, d'un autre décor ou d'un élément de scénario.

Les joueurs placent ensuite leurs 4 pions de composants en respectant les règles suivantes :

\* Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse, en alternant la pose des pions entre eux et en commençant par celui qui n'a pas commencé à placer les décors.

\* Les pions doivent être posés sur un élément de décor à 5 pouces au moins d'un autre pion. Ils doivent tous être posés, quitte à modifier le placement des décors ou des composants si tel n'est pas le cas.

## Déploiement

Chaque joueur se déploie à plus de 13 pouces de la ligne médiane, en débutant par celui qui possède le plus de cartes. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

Puis, en commençant par celui qui s'est déployé en premier, les joueurs placent les 4 Dopplegängers sur la ligne médiane, à plus de 5 pouces d'un autre Dopplegänger ou d'un bord de table. Il n'y a pas de distance minimum avec les décors.

## Conditions de Victoire

Les joueurs cumulent les points de victoire comme suit :

Chaque fois qu'un Dopplegänger baisse d'un état de santé, le joueur responsable gagne 1 PV. Lorsqu'un Dopplegänger meurt, le joueur responsable gagne 2 PV.

A la fin de chaque tour, pour chaque Dopplegänger vivant, le dernier joueur à l'avoir blessé gagne 1 PV.

Le premier joueur à cumuler 10 points de victoire à la fin d'un tour gagne la partie. Dans le cas où un joueur perdrait la totalité de ses figurines, si les deux joueurs obtiennent 10 PV à la fin du même tour ou s'il n'est plus possible d'atteindre 10 PV, la partie se solde par un match nul.

## Règles Spéciales

Caractéristiques des Dopplegängers :

Au début de la partie, chaque Dopplegänger commence avec une taille 2, la compétence "furtivité" et un profil indéfini. Il copie le profil de la première figurine qui les cible. Ses caractéristiques, tableau de DOM, mouvement, aptitudes sont immédiatement copiés et remplacent les précédents. Seule sa ligne de vie lui reste propre. On peut noter le nom du profil copié sur la carte des Dopplegängers pour s'en souvenir.

A chaque fois qu'un Dopplegänger subit des DOM, son profil est remplacé par une copie de celui de la figurine qui lui a infligé des DOM. Les effets dus à l'alchimie ne sont pas remplacés.

Combat et tir :

Les choix des Dopplegängers (de CC, de couverts...) et les jets de dés sont effectués par l'adversaire de la figurine qui s'oppose au Dopplegänger.

Lorsqu'une figurine combat contre un Dopplegänger, ce dernier peut jouer des CC comme s'il avait des PA et peut choisir parmi les CC d'attaque même s'il combat une figurine dotée de la compétence "allonge".

Lorsqu'une figurine tire sur un Dopplegänger, ce dernier effectue un tir de réaction avec le même type d'arc que le tireur (valeurs et tableau de DOM), et ce, même s'il est en combat. Le Dopplegänger a toujours 3 dés pour ce tir mais il n'annule pas le bonus de visée éventuel de l'autre tireur.

Déplacement :

Au début de chaque tour à partir du 2ème, chaque Dopplegänger se déplace dans la direction opposée à la figurine dont il a copié le profil (dans une direction aléatoire si cette dernière est hors jeu). Il lance 2D de la couleur de son état de santé et se déplace du résultat en pouce (au minimum). Il passe au travers des figurines et décors et s'arrête dès qu'il est sur un emplacement libre. S'il atteint un bord de table, il fait demi-tour et poursuit le reste de son mouvement. Puis, il charge la figurine la plus proche possible (s'il le peut), en respectant les règles de charge. Les Dopplegängers ne se chargent pas entre eux. Les Dopplegängers qui ont encore un profil indéfini ne se déplacent pas.

Spécifications :

Un Dopplegänger en profil indéfini ne change pas de profil en cas de charge ratée/tir hors de portée.

Un Dopplegänger ne peut être la cible d'une formule alchimique qui cible aussi une figurine d'un joueur.

Si un Dopplegänger est mis à terre, il se relève à la fin du tour, ou à la fin d'une activation où il a subi des DOM.

Lorsqu'un Dopplegänger gagne une compétence comme effrayant ou enchevêtrement, les figurines qui sont déjà en combat ne seront concernées que lorsqu'elles devront choisir une CC par la suite.

Les compétences qui affectent les profils (telles que "Leader du Loup", "Connétable Templier" ou "Haut Dignitaire") concernent aussi les Dopplegängers.

La compétence "Déclin Alchimique" n'affecte pas les Dopplegängers.

Lorsqu'un Dopplegänger est blessé par un Animal Sauvage, aucun des joueurs n'est considéré comme responsable, aucun PV n'est attribué.

Si un Dopplegänger copie un profil de taille 3, il garde son socle d'un pouce de diamètre.

Dopplegänger

