

LES ÉMISSAIRES

Les richesses acquises au cours des derniers pillages ont permis d'amasser une conséquente somme d'argent. Si chez certains peuplent les hommes se battent pour l'honneur, les brigands, eux, le font principalement pour l'argent. Les pertes des dernières batailles doivent être de toute urgence compensées et malheureusement, un coffre plein de pièces d'or n'a jamais permis à quiconque de remporter une victoire.

Les Chefs de guerre du peuple des pillards mirent sur les routes des émissaires chargés d'acheter des mercenaires. Mais les guerriers de légendes ont leur prix et il n'est pas chose aisée que de les trouver. Dans un souci de gain de temps, plusieurs émissaires furent mandatés pour parcourir tout le pays et même au-delà, transportant de bien précieuses cargaisons.

Se balader en de si troubles instants avec de l'or comme compagnon de voyage relève plus de la folie suicidaire que de la raison, même pour des voleurs. C'est pour cela que les émissaires transporteront des bons signés de la main des chefs en personnes promettant une importante récompense à tous ceux qui rallieront leur cause. Ces bons n'étant valable que si les émissaires revient sain et sauf à bon port.

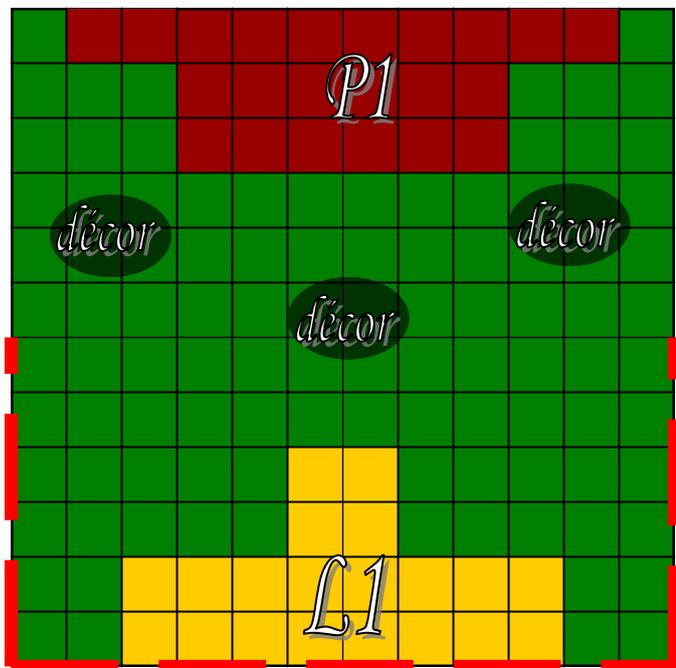
FORMAT.

3000-4000 PA / 6 tours.

Les objectifs doivent être remplis au terme des 6 tours de jeu.

Au moins trois décors de jeu sont déployés comme indiqués sur la carte.

DÉPLOIEMENT.



JOUEUR DÉFENSEUR

Le défenseur se déploie dans la zone P1.

JOUEUR ATTAQUANT.

L'attaquant se déploie ses Unités dans la zones L1 .

Il déploie ses unités, cartes faces cachées. Le défenseur déploie alors ses Unités faces cachées. La révé-

lation des Unités se fait ensuite de manière classique.

RÉSERVES.

Aucun joueur ne peut placer d'Unité en renfort.

LES MISSIONNAIRES.

Le défenseur désigne secrètement 6 émissaires (combattants non Incarnés) et il inscrit leur descriptif sur une feuille. Chaque émissaire porte un « bon » qu'il ne peut pas transmettre à un combattant allié. S'il meurt tout combattant ennemi ou ami peut le récupérer en terminant une progression ou une poussée à son contact. Si un émissaire doit fuir, il laisse tomber son bon dans la panique. N'importe quel combattant peut alors le ramasser.

Une même Unité ne peut pas comporter plus de deux émissaires dans ses rangs.

OBJECTIFS.

OBJECTIFS DÉFENSEUR.

Les émissaires se mettent en route et doivent parcourir le pays dans à la recherche de mercenaires.

Objectif principal (4PV) : au moins deux bons doivent quitter le bord du terrain dans la moitié ennemie (bande pointillée rouge sur la carte) en possession de son bon.

Objectif secondaire (2PV) : Un troisième bon doit lui aussi à quitter le bord de la table en possession de son bon.

Une fois que le missionnaire (ou le porteur du bon) est sorti de la table, il ne peut plus revenir en jeu, pas même grâce à la compétence renfort ou tout autre effet de jeu. Il n'est cependant pas compté comme une perte.

OBJECTIFS ATTAQUANT.

Il faut impérativement stopper cette hémorragie ! Tuez les, tuez les tous avant qu'ils n'arrivent à bon port !

Objectif principal (4PV) : Récupérer au moins deux bons (il faut pour cela éliminer ou mettre en fuite le missionnaire ennemi).

Objectif secondaire (2PV) : Récupérer un bon supplémentaire.

POINTS D'ÉLIXIR.

-1 PE par contrôle des décors indiqués sur la carte (voir règles de contrôle).

-2 PE pour le contrôle de sa zone de déploiement

