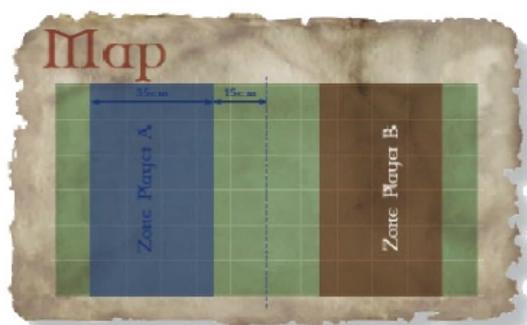


Le tarot du Diable.

Depuis que les cartes originales du Tarot ont été trouvées à Cadwallon, des contrefaçons ont été fabriquées et diffusées afin d'essayer de garder secrètes les véritables identités de certains individus apparaissant dessus. Beaucoup d'affrontements ont eu lieu et de nombreux soldats innocents ont été tués car ils ressemblaient à la personne apparaissant sur l'une de ces cartes contrefaites.



Situation.

Règles spéciales :

Tarot : Avant le déploiement, les 3 cartes du tarot de chaque joueur doivent être déterminées.

L'Empereur est un ou plusieurs combattants (sur la même carte) choisis par le joueur les contrôlant. Le joueur note alors secrètement quel(s) combattant(s) représente(nt) l'Empereur. La carte de l'Empereur est alors retiré du pack de carte du joueur et mise de côté.

Le Diable est sélectionné au hasard par l'adversaire. L'adversaire note alors secrètement quel(s) combattant(s) représente(nt) le Diable. La carte du Diable est retiré du pack de carte et mise de côté.

Le Fou est sélectionné au hasard par l'adversaire et révélé aux deux joueurs. Les joueurs notent alors quel(s) combattant(s) représente(nt) le Fou.

Les cartes du Tarot de chaque joueur sont alors mélangées pour sauver l'anonymat du Diable & les joueurs font alors leurs séquences d'activation pour le déploiement.

Attention ! Si un combattant d'un tarot revient un jeu après avoir été éliminé (par quelque effet de jeu que ce soit), il compte comme ayant été tué & n'appartient plus au tarot.

La vérité révélée : Au début de la phase stratégique du tour 2, chaque joueur doit révéler lequel des combattants adverses est le Diable. Au début de la phase stratégique du tour 4, chaque joueur doit révéler lequel de ses combattants est l'Empereur. A chaque fois qu'un combattant d'un Tarot est éliminé, son identité doit être révélée si cela n'a pas été le cas avant. De plus, si le combattant qui porte le coup fatal est lui aussi un Tarot, alors son identité doit être révélée aussi si cela n'a pas été le cas avant.

Les tarots associés : Chaque carte du tarot est associée à une ou plusieurs cartes adverses :

- L'Empereur est associé à l'Empereur & au Fou.
- Le Diable est associé au Diable & au Fou.
- Le Fou est associé à l'Empereur, au Diable & au Fou.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit éliminer les combattants du Tarot adverse tout en protégeant les siens.

Conditions de victoire (3 PV).

- 1PV pour le joueur qui élimine le dernier combattant de l'Empereur adverse avec un combattant d'un tarot associé. Personne ne remporte ce PV si les 2 cartes des Empereurs sont éliminées.
- 1PV pour le joueur qui élimine le dernier combattant du Diable adverse avec un combattant d'un tarot associé. Personne ne remporte ce PV si les 2 cartes des Diables sont éliminées
- 1PV pour le joueur qui élimine le dernier combattant du Fou adverse avec un combattant d'un tarot associé. Personne ne remporte ce PV si les 2 cartes des Fous sont éliminées.

Bonus (max = 100).

20PA pour chaque combattant d'un tarot adverse éliminé par un combattant d'un tarot associé.