

Le furet flibustier.

« Oui, je suis d'accord avec vous. Quel nom étrange ! A vrai dire, je pense que ces animaux ont une réelle influence sur le destin et les choses. Ils ne sont pas si chanceux que ça : je dirais plutôt qu'ils détournent le malheur. Quoi qu'il en soit, il ne faut pas leur faire de mal. ».

Situation :

Décors : 8.

Le terrain est divisé en trois zones identiques. Les éclaireurs ne peuvent pas se déployer dans la zone centrale. Huit marqueurs identiques représentant les furets mâles avec un neuvième représentant un furet femelle sont mélangés. Ils sont déployés cachés avant les joueurs dans la zone centrale comme suit :

- le premier marqueur est déployé au centre du terrain.
- Deux autres marqueurs sont placés sur la ligne médiane à 15cm.
- Les six autres sont placés à 15cm les uns des autres de façon de former un carré avec le premier marqueur placé au centre.

Les éclaireurs :

- Au début de chaque tour (après la séquence d'activation), chaque joueur peut regarder discrètement autant de marqueur Furet qu'il possède d'éclaireurs.

Les furets :

- sont tous éclaireurs.
- lorsqu'un individu (non furet) s'arrête à moins de 10cm de lui, le furet est retourné pour connaître son sexe et il bouge IMMEDIATEMENT de 20 cm à l'opposé de la figurine qui l'a révélé.
- Un furet ne peut pas bouger s'il a été déjà activé (face visible).
- Lorsqu'une figurine s'arrête sur un furet, celui-ci est capturé s'il n'a pas été activé.
- Un furet capturé est activé à la fin de l'activation de la figurine qui l'a capturé.
- Un furet qui est activé, mais capturé, tente immédiatement un jet de désengagement sur du 6+ (5+ si la figurine qui l'a capturé est socle à socle avec une figurine adverse. S'il réussit, le furet se déplace de 5cm indiqué par le gabarit de dispersion.
- A la fin de chaque tour, tous les marqueurs FURETS sont cachés et redeviennent éclaireurs s'ils se trouvent à 10cm ou plus de toute figurine non furet.
- les furets ne peuvent pas changer de palier.
- un furet a les compétences Juste et Inaltérable.
- Une figurine ne peut posséder qu'un nombre de marque égal à sa puissance.

Déploiement.

A 20cm ou plus de la ligne médiane.

Objectifs.

Les joueurs doivent s'emparer du plus grand nombre possible de furets.

Conditions de victoire :

- 1 PV pour la capture du furet femelle.
- 1 PV pour avoir plus de furets capturés que son adversaire.
- 1 PV pour avoir le plus grand nombre de furets (libres ou capturés) dans sa zone de déploiement.