

2. Les cartes d'adversaires

Nota bene : dans le jeu de base, les effets de jeu des cartes adversaires sont ignorés . Un type de cartes qui peut être joué est une carte **d'adversaire** . Dans le jeu de base, l'effet de jeu de la carte d'adversaire est ignoré. Si une carte d'adversaire est jouée sans être négativée, le joueur propriétaire peut choisir un joueur adversaire et envoyer cet agent à l'hôpital . Un agent à l'hôpital ne peut pas contribuer par son niveau de compétences à une vérification de compétences .

Placez deux jetons sur la carte d'agents en déplaçant l'agent à l'hôpital . Les jetons symbolisent les **dommages** infligés par l'adversaire (voyez la phase de guérison pour les informations sur la façon de guérir des dommages page 18) .

Après avoir envoyé l'agent à l'hôpital, la carte d'adversaire est placée sur la pile de défausse .

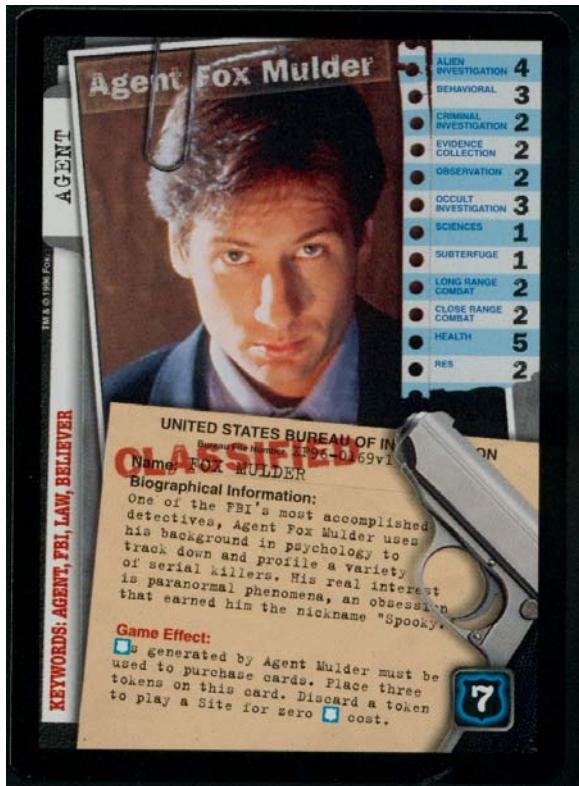
Les adversaires ne peuvent pas être joués sur tous les sites, seulement sur des sites sélectionnés . Pour déterminer si vous pouvez jouer un adversaire, consultez les activateurs sur la carte d'adversaire . Les activateurs établissent quelles conditions doivent être remplies afin de jouer une carte adversaire (voyez la section des activateurs au paragraphe D du chapitre VI page 15) . La plupart des adversaires seront adaptés à l'une des 4 questions de site possibles : affiliation, method (méthode), motive (motif) ou result (résultat) . Certains adversaires sont adaptés à la compétence utilisée à un site . Celui-ci peut avoir des mots clés additionnels qui ne sont pas inscrits dans les mots activateurs de l'adversaire, mais ce qui importe vraiment, est qu'il ait le mot clé correspondant; le reste peut être ignoré .

Si les conditions de l'activateur de la carte adversaire ont été remplies, la carte d'adversaire peut être jouée (voir la section des activateurs au paragraphe D du chapitre VI page 15) .

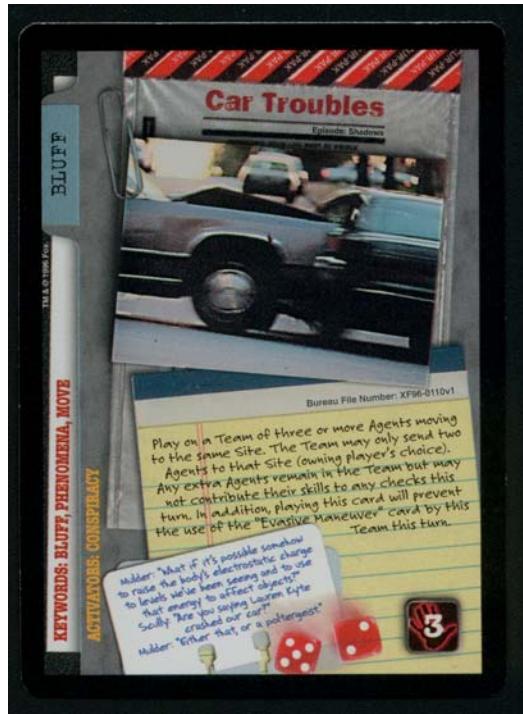
Exemple de tour : la phase d'enquête

La phase d'enquête est la prochaine phase dans le tour de Randy . Celui-ci choisit d'enquêter le site " Aubrey, MO " avec l'équipe dans le champ d'investigation .

Randy actuellement a un niveau de compétences en connaissances psychologiques de 7 (Mulder 3, Kosseff 3, Scully 1) .



Les joue une carte intitulée " Car troubles" (ennuis de voiture), cette carte obligera à enquêter avec seulement deux agents . Randy choisit de laisser Scully derrière, comme elle ne contribue que d' 1 point au prérequis du site .



Les peut seulement jouer deux cartes de plus . Randy a maintenant un niveau de compétence en connaissances psychologiques de 6 (Mulder 3, Koss eff 3) . Les ne veut pas que Randy pose une question, si bien qu'il joue la carte d'adversaire : " The Manitou stalks his prey " (le Manitou traque sa proie) . La carte Manitou contient les activateurs " conspiracy " (conspiration) et " motive site " (site motif) . Comme ce n'est pas le tour de Les, la condition " conspiracy " (conspiration) est satisfaite . La condition "motive site" est aussi satisfaite parce que le site " Aubrey, MO " contient ce mot clé . Les peut jouer la carte d'adversaire .

