

Kourat Qadam

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario se joue sur une table de 48 pouces en largeur x 36 pouces en hauteur.
- 2) On délimite la table en deux, de manière à avoir une ligne médiane à 18 pouces.
- 3) On place deux "rochers-boule" (1 pouce de diamètre, voir schéma)
- 4) Les joueurs placent 8 éléments de décors :
 - un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table et à plus de 5 pouces des "rochers-boule"
 - les joueurs placent les décors à tour de rôle, tirez au dé qui commence à placer en premier
- 5) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
 - les pions doivent être posés sur un élément de décor à 5 pouces au moins d'un autre pion
 - les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions)

Déploiement

Les zones de déploiement se trouvent à 13 pouces de la ligne médiane.

Le joueur possédant le plus de cartes commence à se déployer en premier. Tirez au dé si vous possédez le même nombre de cartes.

Conditions de Victoire

- Vous marquez 1 PV par "rocher-boule" se trouvant dans le terrain adverse (à la fin de chaque tour). Ex. : à la fin du deuxième tour, les deux "rochers-boule" se trouvent dans le terrain adverse, vous marquez 2 PV.
- A la fin d'un tour, si un "rocher-boule" se trouve dans la zone de déploiement adverse, vous marquez 3 PV et le "rocher-boule" n'est plus "jouable". Vous marquez 6 PV si les deux "rochers-boule" se trouvent dans la zone de déploiement adverse.

Le joueur qui obtient 6 PV à la fin d'un tour remporte la partie. PV maximum à gagner : 11 PV
A la fin du temps réglementaire, le joueur ayant marqué le plus de PV remporte la partie.

Règles Spéciales

Il est possible de "jouer" les "rochers-boule" qu'à partir du deuxième tour.

POUSSE-POUSSE "ROCHER-BOULE" :

Impossible si la figurine est en combat.

Un "rocher-boule" est poussé d'une distance entre 1 à 6 pouces maximum, le joueur doit annoncer la distance avant de déplacer un "rocher-boule".

Un "rocher-boule" est poussé dans la direction opposée de la figurine au contact du "rocher-boule".

Il est possible de pousser un "rocher-boule" de deux façons :

- être au contact du "rocher-boule" et dépenser 1 PA pour le pousser de 4 pouces maximum (la figurine peut encore se déplacer)
- charger le "rocher-boule" en se mettant au contact de celui-ci, pour le pousser de 6 pouces maximum (la figurine ne peut plus se déplacer, comme lorsqu'on charge).

"ROCHER-BOULE" VA TECRASER :

Si une figurine se trouve sur la trajectoire du "rocher-boule", elle est renversée. Le "rocher-boule" continue de rouler jusqu'à la distance annoncée par le joueur. Placez le "rocher-boule" derrière la figurine si le "rocher-boule" est censé s'arrêter sur la figurine (il est donc possible que le "rocher-boule" finisse sa course à 7 pouces).

Tant que la figurine renversée ne dépense pas 1 PA lors de son activation pour se relever, sa DEF est égale à 8, elle ne peut agir, ne peut bénéficier de la règle "aux aguets", ni bénéficier d'une attaque rapide contre un adversaire se désengageant d'un corps-à-corps dans lequel elle se trouve (comme le sort "bourrasque violente").

"ROCHER-BOULE" DANS LE DECOR :

Si le "rocher-boule" rentre au contact d'un décor, il s'arrête.

Il est possible de manœuvrer un "rocher-boule" seulement quand il est au contact d'un décor. La figurine doit être au contact du "rocher-boule" et dépense 1 PA. Le "rocher-boule" est déplacé n'importe où au contact de la figurine. Il ne peut pas être positionné sur une figurine ou un élément de décor de cette manière.

PASSE-PASSE "ROCHER-BOULE" :

Impossible si la figurine est en combat, si elle a chargée (ou ratée une charge) ou si elle a couru.

Lorsqu'une figurine est sur la trajectoire du "rocher-boule" et qu'elle va être renversée, elle peut dépenser 1 PA pour éviter le "rocher-boule". La figurine s'écarte de deux pouces sur la droite ou sur la gauche.

"ROCHER-BOULE" RETOUR A L'ENVOYEUR :

Impossible si la figurine est en combat.

Lorsqu'une figurine est sur la trajectoire du "rocher-boule" et qu'elle va être renversée, elle peut dépenser 1 PA pour repousser le "rocher-boule". Dans ce cas, les deux joueurs effectuent un test de combat en opposition.

La figurine qui a poussé le "rocher-boule" ajoute en plus le nombre de pouces entre le "rocher-boule" et la cible, ce qui donne :

- 2 dés état de santé + combat + nombre de pouces pour le pousseur

- 2 dés état de santé + combat pour la cible

Si le pousseur remporte le jet en opposition, la cible est renversée.

Si la cible remporte le jet en opposition, elle repousse le "rocher-boule" de 4 pouces au maximum, dans une direction choisie allant de sa gauche à sa droite (180 au total).

"ROCHER-BOULE" SOUS LE NEZ :

Impossible si la figurine est en combat.

Lorsque deux figurines sont au contact du "rocher-boule" sans être ensemble en combat, la figurine active peut pousser le "rocher-boule" en dépensant 1 PA de façon normale. La figurine adverse se trouvant au contact du "rocher-boule" peut dépenser 1 PA pour tenter de pousser également le "rocher-boule".

Dans ce cas, les deux joueurs effectuent un test de combat en opposition.

- 2 dés état de santé + combat

La figurine qui remporte le jet en opposition pousse le "rocher-boule" jusqu'à 4 pouces maximum, et peut renverser la figurine adverse, suivant les positions des deux figurines.

"ROCHER-BOULE" COUP DOUBLE :

Si un "rocher-boule" percute l'autre "rocher-boule", il faut mesurer combien de pouces le "rocher-boule" poussé a parcouru avant de percuter l'autre "rocher-boule". Le "rocher-boule" percuté est ainsi renvoyé dans la direction opposée, du nombre de pouces parcourues du premier "rocher-boule".

