Les mercenaires

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent 3 comptoirs de mercenaires (Taille 3, dimensions d'une carte) : un comptoir au centre de la table et deux autres de chaque côté sur la ligne médiane, espacés de 13 pouces bord à bord (voir schéma). Identifiez les comptoirs (au hasard ou au choix des joueurs) : un "belluaires", un "tuaregs" et un "cartel du sabre".

2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 13 pouces des comptoirs.

3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces 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 entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors)
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

Déploiement

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 7 PV, il remporte la victoire. Si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 10
3) A la fin de chaque tour, chaque nouveau mercenaire recruté rapporte 1 PV (il n'y a pas de cumul d'un tour sur l'autre).

Règles Spéciales

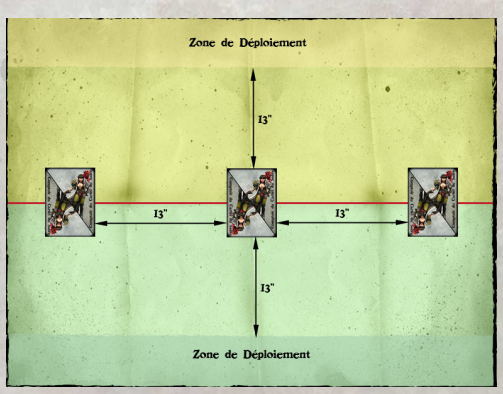
A la fin de chaque tour, chaque joueur réparti ses 3 cartes "négociations" entre les trois comptoirs, face cachées.

Recruter un mercenaire :
Choisissez une figurine aux aguets en contact avec un comptoir et révélez votre carte négociation, puis faites un jet d'esprit en opposition en tenant compte des bonus. Le vainqueur recrute un mercenaire. Procédez de cette manière pour chaque comptoir.

Bloquer les négociations :
Si vous avez une figurine au contact d'un comptoir mais qu'elle est inactive, vous ne pouvez pas recruter de mercenaire, mais vous pouvez tenter de bloquer les négociations. La difficulté du jet d'esprit de votre adversaire est la valeur indiquée sur la carte de négociation que vous avez choisi pour ce comptoir. Si vous n'avez aucune figurine au contact du comptoir, la difficulté du jet est de 10.

Cartes négociations :
Pot de vin : (jet d'esprit : un dé bonus contre la carte "menaces")
bonus sur le comptoir du cartel du sabre : +2 au jet d'esprit
bloquer les négociations : la difficulté pour votre adversaire est de 13

Menaces : (jet d'esprit : un dé bonus contre la carte "promesses")
bonus sur le comptoir des belluaires : +1 point de victoire en cas de réussite
bloquer les négociations : la difficulté pour votre adversaire est de 12

Promesses : (jet d'esprit : un dé bonus contre la carte "pot de vin")
bonus sur le comptoir des tuaregs : -2 au jet d'esprit de votre adversaire
bloquer les négociations : la difficulté pour votre adversaire est de 14

Vous pouvez utiliser les cartes de combats pour représenter les cartes de négociations : attaque normale = pot de vin, attaque brutale = menaces, et attaque rapide = promesses.