

# Die Intrigen von Bab-el-Assad

## Spielaufbau

1.) Das Szenario sollte auf einem Spieltisch mit 36 Zoll Breite und 48 Zoll Länge gespielt werden (120 cm x 180 cm).

2.) Zunächst werden die Spielfeldhälften bestimmt:

Das Spielfeld wird dazu der Länge nach in der Mitte geteilt.

Die jeweiligen Aufstellungszonen sind zwei 10 Zoll breite Streifen, die an die Mittellinie grenzen.

3.) Im Anschluss müssen die Spieler mindestens 8 Geländeelemente, entsprechend den folgenden Regeln, platzieren:

- Jedes Geländeelement muss einen Abstand von mindestens 3 Zoll zur Tischkante oder zu den anderen Geländeelementen einhalten.

- Die Spieler platzieren die Geländestücke abwechselnd. Zu Beginn werfen sie einen W6, der Spieler mit der höheren Augenzahl beginnt.

4.) Zuletzt platzieren die Spieler die Marker für ihre alchemistischen Komponenten auf dem Spielfeld wie folgt:

- Die Marker müssen auf einem Geländeelement platziert werden und mindestens 5 Zoll von anderen Komponenten entfernt liegen.

- Jeder Spieler platziert 2 Komponenten in der eigenen Spielfeldhälfte und 2 in der gegnerischen. Es wird abwechselnd platziert, der Spieler, der den Wurf um die Platzierung der Geländestücke verloren hat, beginnt.

- Die Spieler MÜSSEN alle ihre Marker platzieren können. Wenn dies nicht möglich ist, muss die Anordnung oder Anzahl der Geländestücke geändert werden.

## Aufstellung

Der Spieler mit den meisten Profilkarten beginnt mit der Aufstellung. Zu den Kriegshorden der Spieler gehört je eine Karte mit drei Anteilseignern, die wie der Rest der Kriegshorde aufgestellt werden. Wenn beide Spieler über die gleiche Anzahl Profilkarten verfügen, wird durch einen Vergleichsprobe auf das Geistesattribut bestimmt, wer beginnt.

Keine Miniatur darf in Basekontakt mit einer gegnerischen Miniatur aufgestellt werden.

## Siegbedingungen

Am Ende jeder Runde werden die Siegpunkte wie folgt ermittelt:

- 3 SP für jeden gegnerischen Anteilseigner der eingeschüchtert wurde und immer noch im Spiel ist.

- 1 SP für jeden gegnerischen Anteilseigner der während dieser Runde getötet wurde.

- 1 SP für jeden nicht eingeschüchterten verbündeten Anteilseigner.

Der erste Spieler, der am Ende einer Runde über 10 oder mehr Siegpunkte verfügt, gewinnt das Szenario.

Wenn kein Spieler vor dem Ende des Spiels 10 Siegpunkte erlangt hat, oder wenn beide Spieler 10 oder mehr SP in der selben Runde erlangen oder der letzte Anteilseigner eines jeden Spielers aus dem Spiel genommen wird, wird das Spiel als Unentschieden gewertet.

Es können maximal 16 Siegpunkte erlangt werden.

## Sonderregeln

### Die Anteilseigner

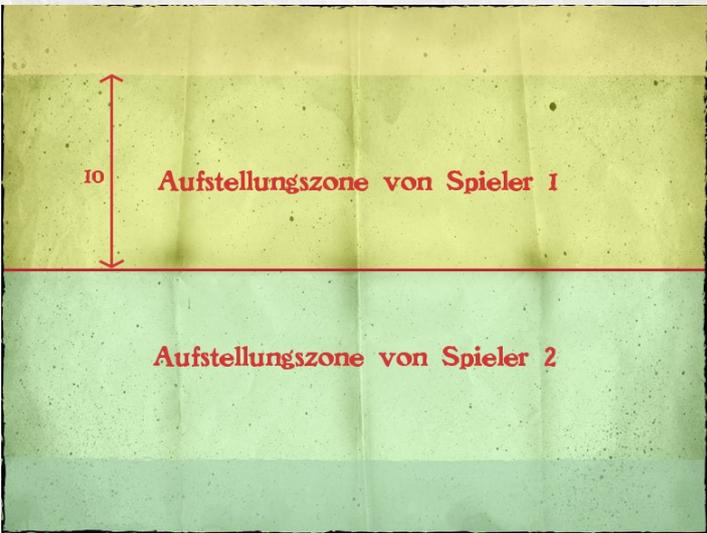
Die Anteilseigner sind Miniaturen, die als Teil der Fraktion eines Spielers angesehen werden. Sie werden wie jede andere Miniatur aus der Kriegshorde des Spielers gehandhabt, auch während der Aufstellung. Keine Miniatur (einschließlich der Anteilseigner) darf eine Aktion unternehmen, durch deren Erfolg ein verbündeter Anteilseigner (auch nicht durch eigene Hand) den Tod finden würde. Zum Beispiel darf ein Anteilseigner, der nur noch über 1 Lebenspunkt verfügt, keinen Sturmangriff gegen eine Miniatur durchführen, die von der avalonischen Formel ?Litanei des Dornenstrauchs? geschützt wird. Die Miniatur wäre dadurch gezwungen eine Attacken-Kampfkarte zu spielen und der Erfolg der Attacke würde, aufgrund der Formel, im Tod des Anteilseigners resultieren. Ein kritisch verwundeter Anteilseigner darf keine Lösenbewegung durchführen.

### Einschüchtern eines Anteilseigners

Anteilseigner beginnen das Spiel als ?Nicht eingeschüchtert?.

Am Ende einer jeden Runde darf eine Miniatur, die in Lauerstellung und innerhalb 3 Zoll Entfernung zu einem der gegnerischen Anteilseigner ist, eine Vergleichsprobe auf das Geistesattribut gegen sie durchführen. Gewinnt der Einschüchternde, ist der Anteilseigner ?Eingeschüchtert?. Ein eingeschüchterter Anteilseigner behält diesen Status für den Rest des Spiels. Wenn eine Miniatur sich innerhalb 3 Zoll Entfernung zu mehreren gegnerischen Anteilseignern befindet, muss der Spieler sich entscheiden, welchen davon er einschüchtern will.

Wilde Tiere können Anteilseigner nicht einschüchtern, aber Siegpunkte für das Töten selbiger bekommen.



Anteilseigner der Gesellschaft  
des Bernsteins

7  
4 1 2  
I II  
5/7/12

Größe 2

★ I I 2 2 3 3