

Les intrigues de Bab-el-Assad - blitz

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. Les joueurs déterminent leur côté de table. Les zones de déploiement se situent jusqu'à 9 pouces de la ligne médiane.

2) Les joueurs placent 6 éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) 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 objectif ou d'un autre décor, et pas dans la zone de déploiement adverse.

3) Les joueurs placent ensuite 3 pions de composants chacun en respectant les règles suivantes :

- Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs placent 1 pion dans leur moitié de table et 1 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). Le pion restant peut être placé dans sa moitié de table ou la moitié de table adverse.
- 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. Leur troupe inclue une carte de trois sociétaires, lesquels sont déployés comme le reste de l'armée. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier. Aucune figurine ne peut se trouver en combat avec une figurine adverse lors du déploiement.

Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 9 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 9 PV ou plus, si un joueur n'a plus de figurines en jeu, si le dernier sociétaire d'un joueur est mis hors jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.

2) Nombre de PV Maximum à gagner : 15

3) A chaque fin de tour, on compte les Points de Victoire comme suit :

- 3 PV par sociétaire adverse intimidé en vie (cumulable)
- 1 PV par sociétaire adverse presque intimidé (non cumulable)
- 3 PV par sociétaire allié mort au cours de ce tour (non cumulable)

Règles Spéciales

Les sociétaires:

Les sociétaires sont des figurines considérées comme faisant partie de la faction du joueur. Ils sont joués comme n'importe quelle figurine de la troupe du joueur, y compris lors du déploiement.

Aucune figurine (sociétaires inclus) ne peut entreprendre une action dont le succès aurait pour conséquence la mort d'un sociétaire allié (y compris lui-même).

Un sociétaire ne charge pas, n'engage pas et joue toujours la carte de combat "inactif".

Un sociétaire en état critique ne peut pas annoncer de désengagement.

Intimider un sociétaire :

Les sociétaires débutent la partie avec le statut « non-intimidé ».

À la fin du tour, une figurine aux aguets située dans un rayon de 3 pouces d'un sociétaire adverse peut effectuer un jet d'esprit en opposition avec celui-ci. Si elle emporte ce jet, le sociétaire est « intimidé ».

Un sociétaire intimidé conserve ce statut.

Si elle ne remporte pas le jet d'esprit en opposition, le sociétaire est presque intimidé. Le sociétaire ne conserve pas ce statut.

Si une figurine se trouve dans un rayon de 3 pouces de plusieurs sociétaires adverses, le joueur doit choisir celui qu'elle tente d'intimider.

