

# Les sociétaires de Bab-el-Assad



Habib Ibn Malikh est arrivé à Bab-el-Assad depuis peu, et il guette sans cesse l'activité générale au sein des quartiers. Il est à l'affût du moindre fait et geste qui pourrait troubler l'ordre public, ce qui inquiète fortement le calife Yanis Ibn Khalid, qui ne pensait pas que l'émissaire envoyé par le magmou'a, aurait autant à cœur de remplir correctement sa mission. Selon Chahid Ibn Khalid, le fils du calife, les conflits entre les crocs n'ont pas spécialement stoppé ou diminué dans les rues, il pense même qu'ils ont empiré depuis l'arrivée de l'émissaire, la ville étant dans une sorte de tension permanente. C'est l'avenir de Bab-el-Assad qui est en jeu.

Le calife a ainsi adressé une nouvelle missive aux commandants des crocs, leur demandant de pouvoir dépêcher un représentant rapidement, afin de pouvoir réguler les tensions et de donner de nouvelles directives aux bandes présentes dans la ville.

Le commandant de votre croc vous a convoqué et c'est vous qui êtes missionné pour remplir cette tâche difficile, calmer les ardeurs des bandes de votre croc, et faire bonne figure durant le temps que sera présent l'émissaire du magmou'a.

Chahid Ibn Khalid a anticipé votre arrivée et vous allez recevoir trois émissaires qui vous accompagneront durant votre séjour, ils vous feront gagner un temps précieux, ils connaissent la ville par cœur et savent généralement tout ce qui se passe en ville.

## Episode 1 : Les intrigues de Bab-el-assad

Vous êtes remonté le long du canal de la concorde par la voie fluviale. Arrivé au port, vous avez franchi la porte du lion, et au passage, vous avez pu lire la fameuse inscription : «Fais confiance à ton ennemi car lui ne te trahira point». Le premier rendez-vous est fixé au palais de Salma où les sociétaires qui vont vous accompagner vous attendent.

*A la fin de ce scénario, les sociétaires adverses que vous aurez influencé rejoindront votre groupe, et vous perdez vos propres sociétaires qui auront été influencés par votre adversaire. Il vous serviront pour les épisodes suivants.*

### Règle spéciale à partir de l'épisode 2 :

Tout comme dans le scénario «les intrigues de Bab-el-Assad», vous pouvez intimider les sociétaires adverses, afin que ceux-ci rejoignent vos rangs. Ils peuvent changer de camp au sein d'une même partie. Les sociétaires sont toujours groupés 3 par carte. Ainsi, si vous débutez un scénario avec 5 sociétaires, vous aurez 2 cartes. Bien évidemment, les sociétaires peuvent vous aider à remplir les conditions de scénario.

### 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

C'est évidemment le lieu emblématique de Bab-el-Assad, vous aviez entendu parler de ce monument et vous voici devant cet incroyable bâtiment. Mais vous n'êtes pas seul, semble t'il, d'autres émissaires attendent un autre groupe qui vient d'arriver en même temps que vous.

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

## Episode 2 : les taupes

Vous passez le quartier de la porte du lion. Vous êtes intrigués par cet endroit et par la légende du lieu. Les sociétaires vous emmènent à cet endroit car de nombreuses bandes de différents crocs sont présents dans ce quartier, filtrant, surveillant, vérifiant les allées et venues, les entrées et les sorties. La porte du lion est le passage obligé pour qui veut

venir à Bab-el-Assad, vous devez contacter le groupe de votre croc qui se trouve à cet endroit, afin de leur donner les nouvelles directives, mais une fois de plus, vous n'êtes pas seul, et en ce lieu chargé de la légende, pourrez-vous compter sur vos plus fidèles partenaires ?

*PV supplémentaire à gagner : Si vous tuez un sociétaire adverse, votre adversaire marque 1 point*

## Episode 3 : les prisonniers de la chourta

Vous demandez aux sociétaires de vous conduire à la caserne de la chourta, car un membre important de votre croc est retenu prisonnier depuis quelques jours. Peut-être trouverez-vous un moyen de le libérer ? Et les sociétaires pourront peut-être vous aider, ils connaissent certains miliciens. Tous les moyens sont bons, quelques daomings donnés en douce à la bonne personne peuvent suffir, ou bien il arrive parfois de posséder une meilleure monnaie d'échange... un prisonnier en échange de plusieurs autres... c'est

le meilleur argument qui sonne aux oreilles des miliciens, car remplir les cachots est plutôt bien vu par Akmar Ibn Suleman, le chef de la chourta, surtout dans cette période où il est d'avantage sollicité avec les allées et venues de Habbib Ibn Malikh. Malheureusement, vous n'avez pas eu vraiment le temps de vous constituer un peu de monnaie, bien que... il semblerait qu'un groupe d'un croc différent puisse vous donner du crédit... ou vous réduire en pièce...

*PV supplémentaire à gagner : Si vous tuez un sociétaire adverse, votre adversaire marque 1 point*

## Episode 4 : le marchand de sable

Vous vous rendez presque à la sortie de la ville, dans le fameux village nomade, plusieurs de vos groupes sont installés ici, c'est un des haut lieux du commerce. L'endroit est stratégique car on se trouve en périphérie de la ville, avec une certaine tranquillité, il est toujours possible d'avoir une activité commerciale plus importante qu'au souk ou au grand marché, qui est plus surveillé, plus sensible, et Habbib Ibn Malikh fréquente sûrement moins le village

nomade. Durant votre séjour à Bab-el-Assad, votre chef du croc vous a demandé d'en profiter pour voir comment se portaient les affaires malgré tout. Vous arrivez à un des étals de votre croc, où l'on peut trouver le fameux désert d'Asfar. Les cris retentissent dans tous les sens, les négociations commencent. Une fois de plus, vous demandez aux sociétaires de vous aider, ils pourront y trouver un petit avantage...

*PV supplémentaire à gagner : Si vous tuez un sociétaire adverse, votre adversaire marque 4 points*