Transport de fonds - origin

Mise en place du champ de bataille

- Les joueurs placent trois trésors (diamètre 1 pouce, taille 0) : un au centre de la ligne médiane et deux autres de chaque côté espacés de 12 pouces bord à bord (voir schéma). En plus, chaque joueur reçoit un trésor.

- Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 14 pouces de la ligne médiane.

- Les joueurs doivent placer au minimum 10 éléments de décors. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor, puis les joueurs placent les décors à tour de rôle.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif ou d'un autre décor, et ne doit pas être placé dans la zone de déploiement adverse.

- Le joueur qui a placé le dernier décors place pose le premier pion composant, puis les joueurs placent leurs pions composants à tour de rôle.
- Les pions doivent être posés en contact d'un décors et au moins à 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs DOIVENT placer au minimum 2 pions dans dans 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 dépoie dans sa zone de déploiement, en commencant par celui qui possède le plus de cartes de profils. Si les joueurs en possèdent le même nombres, le perdant d'un jet d'ESP en opposition déploie l'une de ses figurines (ou plusieurs en cas de carte multi-figurines) en premier, puis les joueurs déploient leurs figurines à tour de rôle.

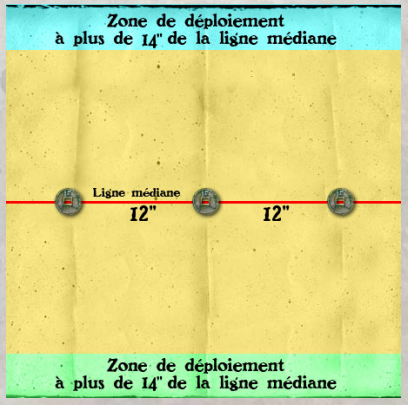
Une fois le déploiement fini, chaque joueur désigne une de ses figurines pour porter un trésor au début de la partie. On peut placer le marqueur sous le socle de son porteur.

Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 3 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 : 5
3) A la fin de chaque tour, si une figurine portant un trésor se trouve dans la zone de déploiement adverse sans être en combat, le trésor est retiré du jeu et le joueur obtient 1 PV.

Règles Spéciales

Ramasser un trésor :
* Prendre un trésor s'effectue obligatoirement lors d'une action de Marche et ne peut pas être accomplie lors d'une réaction.
* Un trésor peut être pris à terre ou dans les mains d'une figurine amie non engagée en combat. Pour ramasser le trésor, le socle de la figurine doit être en contact avec le trésor ou son porteur au début ou à la fin de sa Marche. Il est impossible d'effectuer une prise en passant.

Transporter un trésor :
* Une figurine ne peut transporter qu'un trésor à la fois.
* Une figurine portant un trésor peut s'en délester à tout moment de son activation, ou lorsqu'un combat est initié contre lui.
* Un porteur ne peut plus faire que des actions de Course et des Marches (pas d'engagement, charge, tir, concentration, alchimie, enchevêtrement etc...) et ne pourra le déplacer avec lui que de 11 pouces au maximum par tour. Pendant son mouvement, un porteur peut toutefois se délester de son trésor et poursuivre son déplacement.
* En corps à corps, un porteur joue automatiquement la CC «Inactif» à moins d'annoncer qu'il lâche le trésor au sol lorsqu'un combat est initié contre lui.
* Enfin, une figurine désirant agir contre le porteur bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'Esprit.

Lâcher un trésor :
* Un porteur se délestant de son trésor le place au sol en contact avec son socle. Si le porteur est tué, le trésor est posé à l'endroit où se trouvait la figurine. Si la pose au sol est impossible (la figurine est complètement entourée), le trésor est posé sous le socle du porteur et quiconque à moins d'un pouce peut le ramasser comme s'il était en contact.