

A la pêche !

Mise en place du champ de bataille

- Le champ de bataille forme un carré de 120cm (48p) de côté. Il est traversé en son centre, de part en part, par une rivière. Celle-ci doit faire au moins 5cm (2p) de large. Le rive est considérée comme un "terrain encombré".
- Un décor ou marqueur d'au moins 2,5cm (1p) de diamètre doit être placé sur le bord ouest de la rivière, centré sur celle-ci. Ce marqueur représente la cargaison.
- Pour déterminer la position du pont : lancez 2D blancs, additionnez le résultat, soustrayez 1 et multipliez 10cm. En partant du bord ouest, placez le pont centré sur le résultat obtenu (en bref : $(2D6 - 1) \times 10\text{cm}$).
- Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour placer les autres décors et éléments alchimiques. S'il n'y a pas d'accord, utiliser par défaut la méthode des Bornes Jins.

Déploiement

Chaque joueur déploie ses figurines de son côté de la rivière, à 50cm (20p) minimum de celle-ci.

Conditions de Victoire

Les PV sont comptabilisés en une seule fois, à la fin de la partie, de la façon suivante :

- Une figurine en possession d'une caisse rapporte 2PV à son propriétaire.
- Une caisse à terre sans propriétaire rapporte 1PV au joueur dont la zone de déploiement était du côté de la rive où se trouve à présent la caisse.

Règles Spéciales

Déplacement de la cargaison :

- A la fin de chaque tour, lancez 1D blanc et additionnez 5p ($1D6 + 5p$). Déplacez la cargaison le long de la rivière (vers l'est) de ce résultat (la cargaison peut traverser les figurines lors de ce déplacement).
- Si la cargaison sort de la table, la partie est terminée et les joueurs vérifient les conditions de victoire pour déterminer le vainqueur.

Récupérer la marchandise :

- Une figurine au contact avec la cargaison peut récupérer une caisse pour IPA (utilisez un petit marqueur pour symboliser la caisse). Une figurine ne peut transporter qu'une seule caisse à la fois.
- Une figurine transportant une caisse peut déposer celle-ci gratuitement au début d'une action. Si elle est déposée dans l'eau, la caisse est perdue.
- Une figurine peut ramasser une caisse posée à terre gratuitement à la fin d'une action.
- Une figurine transportant une caisse ne peut ni courir, ni charger, ni jouer d'autre CC que "inactif" ou "parade".

Emporté par le courant :

- Une figurine qui termine son activation dans la rivière risque d'être emportée par le courant. Pour résister au courant elle doit réussir un jet d'agilité (eau) de difficulté 8. En cas d'échec, elle perd 1PV puis se déplace le long du courant (vers l'Est) de 2D6p en ligne droite. Si elle sort de la table, elle est retirée du jeu.
- Une figurine engagée au corps à corps lorsqu'elle est emportée par le courant doit faire un test de désengagement.

Règle optionnelle :

- Si une figurine emportée par le courant entre en contact avec un socle avec une autre figurine de taille inférieure ou égale, cette dernière est automatiquement emportée avec elle (et perd 1PV) le long de la trajectoire.
- Si une figurine emportée par le courant entre en contact avec un socle avec une autre figurine de taille supérieure, elle arrête immédiatement son mouvement.

