

# Transport de fonds

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve à plus de 13 pouces du centre de la table.
- 2) Trois trésors (Diamètre 1 pouce, taille 0, tel que les marqueurs borne de la boîte de base) sont placés sur la ligne médiane de la table, un au centre et deux autres espacés de 15 pouces bord à bord (voir schéma). En plus, chaque joueur reçoit un trésor.
- 3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors 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 bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.
- 4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
  - Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
  - Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 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)
  - 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. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier. 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) L'objectif du scénario est de faire sortir un maximum de trésors du plateau par le bord opposé. A la fin de chaque tour, si une figurine portant un trésor se trouve debout 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 12 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.

