

Transport de fonds - multi

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. Les joueurs placent 3 trésors (diamètre 1 pouce - taille 0) : un au centre de la ligne médiane et deux autres espacés de 7 pouces bord à bord (voir schéma).

2) Suivez le schéma pour les zones de déploiement. Chaque zone de déploiement (zones de 6 x 3 pouces) se trouve derrière une ligne à plus de 9,5 pouces du centre de la table.

3) Les joueurs placent 6 éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) en respectant les règles suivantes :

- Pour 3 joueurs : 2 décors / pour 4 joueurs : 2 décors pour 2 des joueurs et 1 décor pour les 2 autres joueurs

- Les joueurs placent les décors à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.

- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif, d'un autre décor et pas dans les zones de déploiement adverse.

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

- on débute par le joueur se trouvant à droite de celui qui a commencé à poser les décors, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.

- Pour 4 joueurs, chacun dispose de 2 composants et doit poser 1 composant dans son quart de table et 1 composant dans un quart de table adverse. Pour 3 joueurs, chaque joueur possède 3 composants et doit en poser 1 dans son quart de table, 1 dans un quart de table adverse, le 3ème est placé librement.

- 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 sa zone de déploiement, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si des joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition déploie l'une de ses figurines en premier. Les joueurs déploient ensuite leurs figurines à tour de rôle dans le sens du jeu. Une fois le déploiement fini, chaque joueur pose un trésor en contact avec son côté de table, soit au sol, soit porté par une figurine si elle est en contact avec le bord de table. On peut placer le marqueur sous le socle de son porteur.

Conditions de Victoire

1) A la fin de chaque tour, si une figurine portant un trésor se trouve debout et en contact avec le côté de table adverse sans être en combat, le trésor est retiré du jeu et le joueur obtient 1 PV.

2) A la fin d'un tour, si un joueur possède 3 PV ou plus, il remporte la victoire. Si plusieurs joueurs possèdent 3 PV ou plus, ou s'il ne reste plus qu'un seul joueur avec des figurines en jeu, c'est une égalité.

3) Nombre de PV maximum à gagner : 5.

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.

