

Transport de fonds

Conditions de Victoire

L'objectif du scénario est de faire sortir un maximum de trésors du plateau par le bord opposé. Pour ce faire, à la fin de chaque tour, si une figurine portant un trésor se trouve dans la zone de déploiement adverse sans être à portée de combat d'une figurine adverse, le trésor est retiré du jeu et le joueur obtient un point de victoire.

Le premier joueur à cumuler ainsi 3 points de victoire gagne la partie. Dans le cas où un joueur perdrait la totalité de ses figurines, la partie se solde automatiquement par un match nul.

Mise en place du champ de bataille

Ce scénario est prévu pour une table de 36x48 pouces et des forces d'au moins 200 points. Il est nécessaire de disposer de cinq marqueurs spéciaux d'objectifs représentant les trésors à convoier (diamètre 1 pouce, taille 0, tel que les marqueurs borne de la boîte de base). Chaque joueur en reçoit deux et le cinquième est placé au centre de la table, soit au sol soit sur un décor de taille I accessible aux figurines.

Après s'être attribué un côté de terrain chacun (aléatoirement), les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :

* Après avoir déterminé aléatoirement quel joueur commence la pose, les décors sont placés à tour de rôle afin que chaque moitié de table en reçoivent le même nombre.

* Un décor ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table ou d'un autre décor.

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

* 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 eux et en commençant par celui qui n'a pas commencé à placer les décors.

* Les pions doivent être posés sur un élément de décors à 3 pouces au moins d'un autre pion et à raison d'un seul pion par décor. Ils doivent tous être posés, quitte à modifier le placement des décors ou des composants si tel n'est pas le cas.

Déploiement

Chaque joueur se déploie à plus de 13 pouces de la ligne médiane, en débutant par celui qui possède le plus de cartes. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, celui qui possède la figurine avec la plus haute valeur d'Esprit décide qui se déploie en premier. Si c'est une égalité, déterminez aléatoirement qui débute son déploiement.

Une fois le déploiement fini, chaque joueur désigne deux de ses figurines pour porter un trésor au début de la partie.

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 au corps à corps.

Pour ramasser le trésor, la figurine doit être en socle à socle 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.

* Un porteur ne peut plus faire que des actions de Marche ou de Course (donc pas de tir, concentration etc...) et ne pourra se 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 avant le choix des cartes qu'il lâche le trésor au sol. Enfin, une figurine désirant agir contre le porteur bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'Esprit, celui-ci pouvant être diplomate ou encore effrayant.

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 sur le socle du porteur et quiconque est en contact avec lui peut le ramasser comme s'il était au sol.