

LES COFFRES DU CAPITAINE

Scénario d'initiation pour deux joueurs.

« RRRRRRAAAAAHHHHHHH !!!!!!!!!!! Où est mon « précieux »...???!!!!!!! »

Equipage :

Chaque joueur dispose de 140 doublons et deux bouteilles de Rhum pour recruter son équipage. Aucun capitaine ne peut être recruté.

On peut aussi choisir simplement trois personnages d'une valeur inférieure à 50 doublons chacun.

Matériel nécessaire :

1 plateau de jeu (navire), un capitaine, 3 coffres et un jeton

Déploiement de l'équipage :

Dans ce scénario, les zones de déploiement, l'emplacement des coffres et du capitaine sont indiquées sur le dessin ci-contre.

Les joueurs lancent 1D8. Le joueur ayant le plus grand résultat place un de ses personnages dans une des zones de déploiement, puis l'autre joueur place un de ses personnages dans l'autre zone de déploiement.

Ainsi de suite, les joueurs placent alternativement leurs personnages dans leurs zones de déploiement respectives, jusqu'à ce que tous les personnages soient sur le pont.

Objectif :

Retrouver le plus rapidement possible le « précieux » du capitaine et le lui rapporter pour s'attirer ses faveurs...

Règles spéciales :

Les coffres :

Les coffres sont des objets encombrants, ils peuvent être ouverts grâce à l'action « Manipuler ». Le premier coffre ouvert contient le « précieux » sur un 6+ sur 1D8. S'il n'y est pas, le second coffre ouvert contient le « précieux » sur un 4+ sur 1D8. S'il n'y est pas, il sera automatiquement présent dans le troisième coffre.

Une fois le « précieux » découvert, un personnage peut s'en saisir grâce à une action « manipuler » si celui-ci est dans sa ZAC (il doit pour cela disposer d'une main libre). Le « précieux » est alors tenu en main.

Lancer

Le « précieux » peut être lancé jusqu'à 6 cases avec l'action « manipuler ».

La difficulté est de 8+ avec 2D8 et les modificateurs suivants :

-2 pour une portée longue (4,5,6 cases)

-2 pour un lancé avec la main maladroite

Si le jet pour lancer échoue, l'objet atterrit dans une case adjacente à la case visée déterminée aléatoirement (lancer 1D8).

On peut passer l'objet automatiquement à un personnage dans une case adjacente.

Rattraper

Pour rattraper un objet lancé, il faut disposer d'une main libre et avoir sélectionné l'action « manipuler ».

La difficulté est de 8+ avec 2D8 + DEX et les modificateurs suivants :

-2 pour une portée longue (4,5,6 cases)

-2 pour une réception avec la main maladroite

+2 pour une réception avec les deux mains libres.

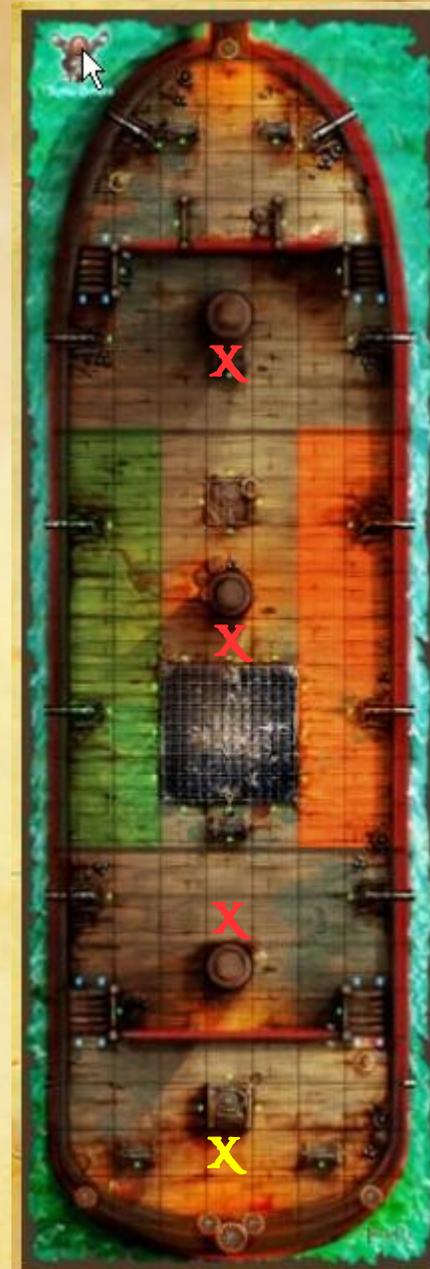
Si le jet pour rattraper rate, l'objet atterrit dans une case adjacente au receveur déterminée aléatoirement (lancer 1D8).

L'action « manipuler » est alors considérée comme effectuée.

Mon Capitaine !

On ne lance pas le « précieux » sur le capitaine pour lui rendre, il faut lui remettre en main propre. (action « manipuler » avec le capitaine dans la ZAC du personnage).

Un personnage envoyant par mégarde le « précieux » par dessus bord est aussitôt envoyé le rejoindre et perd la partie



X Coffre

X Capitaine