

La Chasse au Trésor

Un scénario pour *The Uncharted Seas*

Introduction : Indriana Jonas le chasseur de trésors était le plus grand découvreur des mers. Mais lorsqu'il fut capturé par les Dragons Lords, il n'eut d'autre choix de négocier sa libération en échange de quelques cartes aux trésors. Dont une en particulier censée situer le légendaire « Une Pièce », le plus grand trésor de tous les temps. Mais détériorée par le temps, la carte est devenue illisible, on ne distingue que vaguement la position d'un petit archipel composé de trois îles. L'une d'elle abritera-t-elle le trésor comme la carte le prétend ? Même Indriana n'en n'est pas sûr, car cette carte, il l'a copiée à maintes reprises et il s'en sert régulièrement comme monnaie d'échange, mais ça personne ne le sait (pour l'instant) !

Contexte : Ce scénario n'est pas prévu pour être joué dans un contexte de tournoi. Les règles du livre « *The Uncharted Seas Hardback Edition* » de juin 2012 font référence. Les règles de moral (*Bravery*) sont toujours utilisées. Si un joueur remporte l'objectif 1 des missions de base du livre de règle, la partie s'arrête et les points sont comptabilisés.

Mise en place : Les joueurs placent trois îles sur la ligne médiane séparant le terrain en deux dans la largeur. Un marqueur *Trésor* est placé sur chacune d'elles. Ces îles doivent être espacées de 8" et ne doivent pas être trop imposantes. Pour une partie plus palpitante, quelques bancs de sables et récifs peuvent être ajoutés. Les joueurs se déploient de la manière classique et la composition des flottes n'est soumise à aucune restriction particulière autre que celles en vigueur habituellement. Le nombre d'îles et de marqueurs *Trésors* peut être modifié mais devrait idéalement rester égal au nombre de joueurs + 1.

Conditions de victoire : La partie doit être limitée en tours (par exemple 6 tours pour des flottes de 750pts). Au terme de la partie, le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. Les règles habituelles du livre de règle de scénario aléatoire s'appliquent. Toutefois, si le trésor est embarqué sur un navire en état de naviguer (non *adrift*) et situé dans la zone de déploiement **adverse**, son propriétaire remporte en points de victoire **supplémentaires** l'équivalent de 50% de sa valeur totale en points de sa flotte en début de partie (+325 pts de victoire pour une flotte de 750 pts par exemple).



Chasse au trésor : Si un ou plusieurs navires d'un même escadron jettent l'ancre à 1" ou moins d'une île, ils peuvent lors de leur prochaine activation, **chercher le trésor**. Seuls les **bateaux** peuvent accoster pour chercher le trésor (interdit aux *Diving Models* et *Flying Models*). Un navire qui cherche le trésor ou qui participe à une recherche ne peut **rien faire d'autre** lors de cette activation.

Le joueur choisit l'un de ses navires éligible et lance un nombre de dés équivalent à la valeur de **CP** de celui-ci. Chaque autre navire appartenant au même escadron et ayant aussi jeté l'ancre dans les 1" de l'île peut aider à la manœuvre en fournissant des hommes, apportant alors la moitié de sa valeur de CP arrondie à l'inférieur au jet de dé (cf. la méthode de résolution du *Linked Fire*). Tout résultat de 4 ou 5 est une réussite. Tout résultat de 6 est relançable et compte comme deux réussites (cf. la méthode habituelle utilisée par exemple lors des abordages).

Si le joueur obtient **7 réussites ou plus**, le **trésor est découvert et embarqué sur le navire à l'origine de la recherche**. Dans le cas contraire, le trésor n'était pas sur cette île, le marqueur est retiré de l'île. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul marqueur trésor, le trésor est **automatiquement** découvert en cas de recherche (aucun jet de dé à faire certes, mais il faut le chercher quand même !).

Si le navire qui transporte le trésor est coulé, le trésor est déposé en lieu et place du navire détruit (il flotte avec les restes de l'épave). Le trésor dérive dans le sens du vent, comme un navire *Adrift*. Tout navire **de surface** à moins de 1" de celui-ci, peut le récupérer au **début** de son activation. Si le trésor sort de la table, il est irrémédiablement perdu. Si le navire qui transporte le trésor subit un dégât critique de type *Magazine Explosion*, le trésor est **irrémédiablement perdu** dans l'explosion. Si le navire qui transporte le trésor est capturé, le trésor est transféré à bord du navire à l'origine de la capture.

