

## ◆ QUETE 3: LE PIEGE

MOYEN / 4-6 HEROS / 60-90 MINUTES

**N**ous approchons de notre destination finale. Malgré tous les détours, les erreurs de navigation et les petites animations proposées dans les villes étapes. Cette fois-ci c'est sûr, on fonce se coucher à l'auberge et rien ne nous écartera de ce confort.

Mais en entrant dans le village nous sentons qu'une ambiance morose s'en dégage. Je sens qu'on va encore passer une journée de merde. Le chef du village en personne nous accueille et nous demande de poursuivre notre chemin ou de faire demi-tour. Il est tard on a fait une longue route... il est hors de question de repartir sur la route.

Owen part s'entretenir avec le chef du village pendant que nous nous dirigeons vers l'auberge.

Au retour, Owen nous informe que le village a toujours été sous la protection d'un artefact ancien et que celui-ci a disparu il y a de cela 2 semaines. Depuis, chaque jours une personne meurt ou disparaît dans des circonstances très étranges. D'après certaine personne, l'artefact a été volé par un étranger le jour même ou il est arrivé et celui-ci a été signalé non loin de l'ancien chateau en haut de la colline.

Bon bas je sens qu'Owen a encre proposé nos services..... et gratuitement en plus !!!! Heureusement que le chateau appartenait a un riche notable, peut être trouverons nous de quoi nous consoler.

Tuiles nécessaires: **1V, 2R, 3V, 6V, 7V, 8R & 9R.**

### Objectifs

**Récupérer la relique et fuir le donjon.**

### Règles spéciales

#### • Mise en place:

-  Lorsque les héro ramassent ce trésor, **CHAQUE** héro choisi une carte équipement lvl+1 dans le paquet et peut la porter immédiatement.
-  Mettez des portes **fermées** sur chacun de ces emplacements.
-  Lorsqu'un héro ramasse cet objet, tirez une carte artefact. Il peut l'utiliser mais **devra s'en séparer de retour au village.**
- **La dalle 3V** est considérée comme une zone entièrement **ouverte**, visualisée par les 4 piliers.

#### • Règle du scénario:

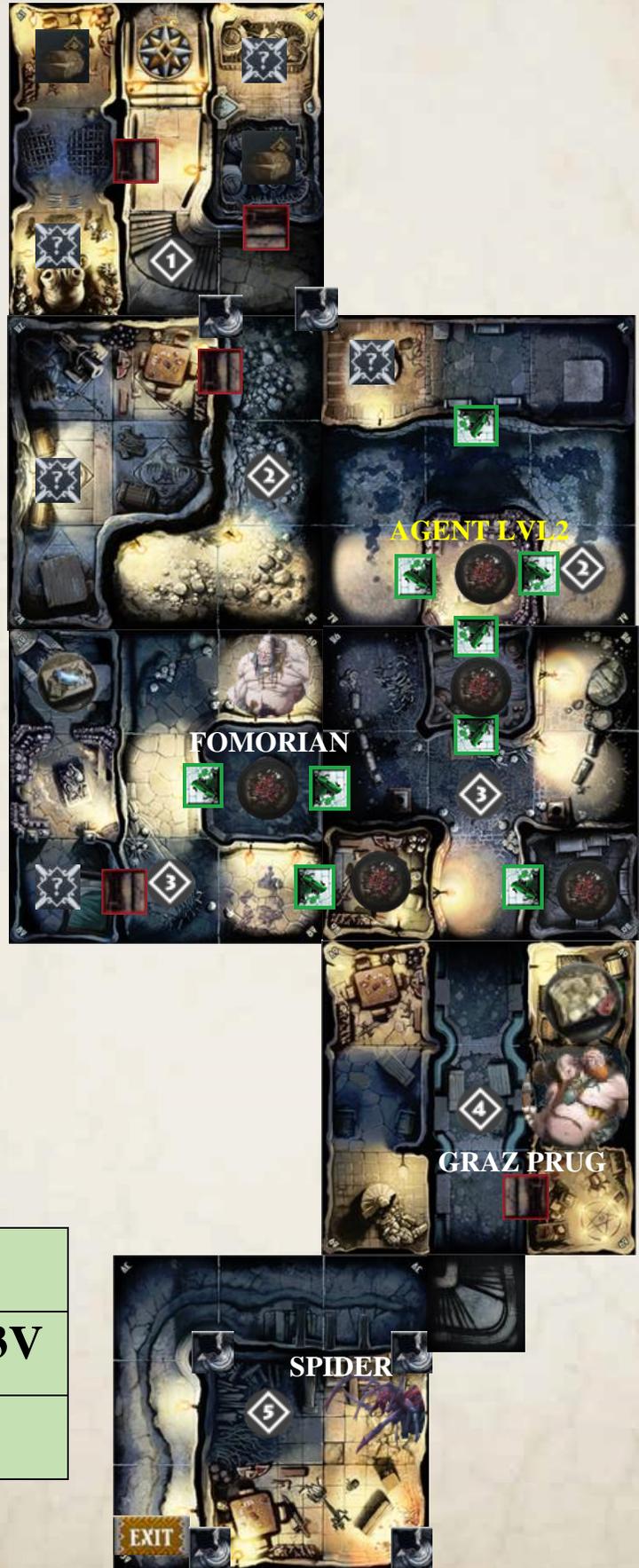
- Ne tirez aucune carte évènement durant toute l'aventure
- Lorsque le dernier héro passe à travers les 2 piliers de la dalle 1V, les piliers s'effondrent empêchant toute retraite. Si un héro meurt, il reste KO pendant un tour complet et revient le tour suivant avec 2 PDV.
- *Lors de l'effondrement des piliers, le bruit assourdissant réveille les gardes du donjon*



Toutes ces portes s'ouvrent



Tirez une carte garde du niveau de la dalle



	7V	9R	6V	
	2R	8V		3V
1V				