

◆ QUÊTE 2: SAUVETAGE

DIFFICILE / 4-6 HEROS / 180 MINUTES

Cela fait déjà plusieurs jours que nous voyageons à travers cette vallée inhospitalière. Nous arrivons enfin dans ce que les habitants du coin appellent “La GrandVille”.

Ca ressemble plutôt à un vieux patelin pourri, mais qu'en bien nous fasse, on a soif on a faim et un peu de repos ne serait pas de refus. Nous repérons l'auberge quand un jeune blancbec nous interpelle. Le succès de notre dernière escapade n'a pas mis longtemps à voyager à travers la vallée. Il nous propose 3 malheureuses piécettes pour retrouver son père. Aujourd'hui, par chance, nous avons une âme charitable, mais pas avant de se restaurer. Faut pas déconner non plus.

Son père et quelques amis sont allés visiter une vieille grotte mystérieuse et redoutée non loin de là, mais personne n'est revenu depuis. Les anciens les avaient prévenus qu'elle était maudite mais ils ne les ont pas écouté, seul la gloire et la richesse les intéressaient.

Gloire...richesse...ca fini toujours par des emmerdes ces conneries là.

Tuiles nécessaires: **2R, 3V, 4V, 5V, 6V, 7R, 8R, 10V, 11R, 12V, 13V, 14R & 15R.**

Objectifs

Retrouver la bande de guignols et sortir du donjon sain et sauf.

Règles spéciales

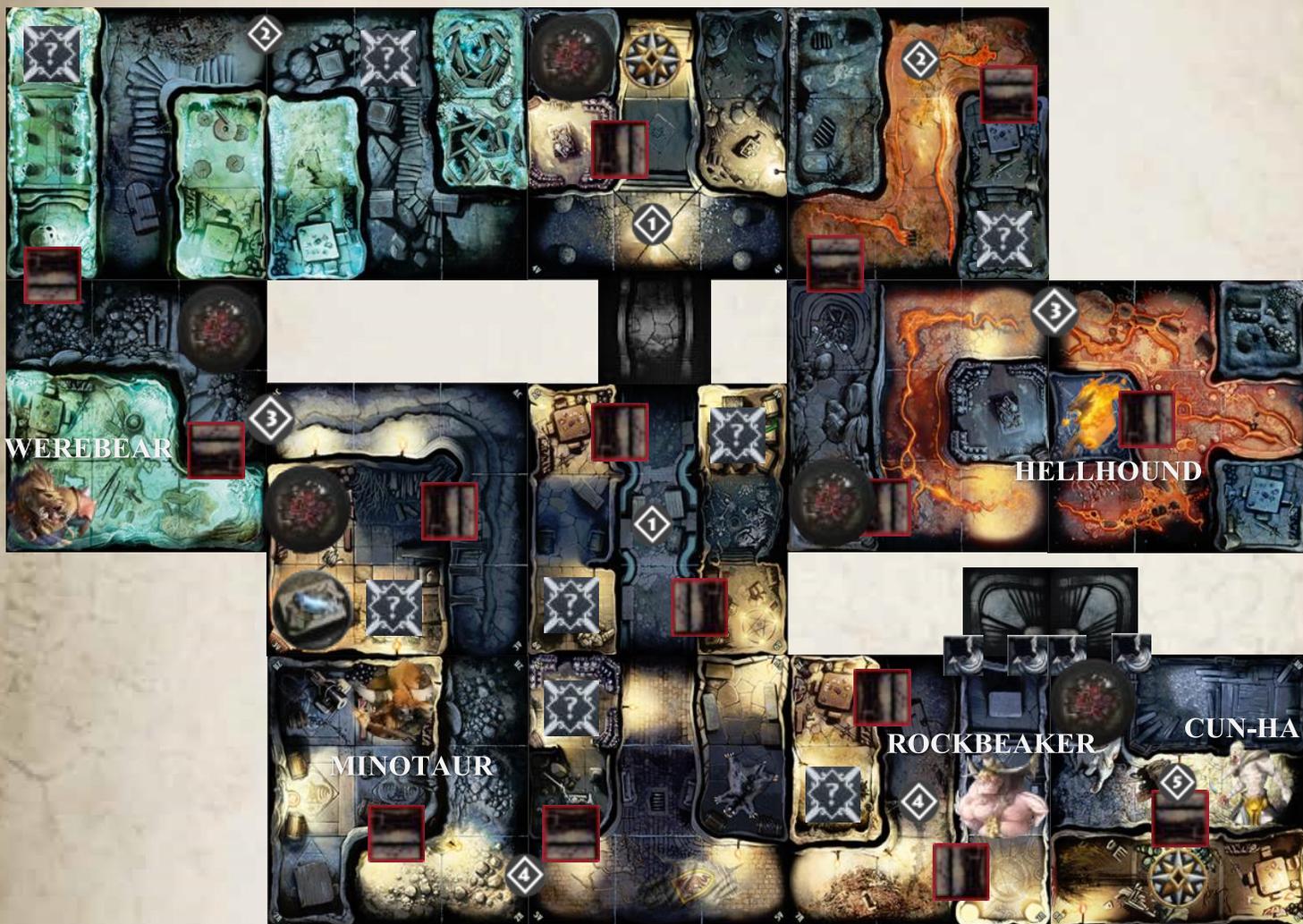
-Lors de la mise en place, mettez un **socle de couleur** sur les même case que les **BOSS**. Ces socles colorés représentent les 4 **aventuriers** inconscients que vous devez sauver .

-  **Tuile 8R** : Représente le 5ième. Lorsque vous avez réunis les 5 aventuriers en ce point, ils redeviennent tous conscients. Chaque héros portant un aventurier gagne désormais +1 Epée par dés de combat. (cette épée représente l'aide des aventuriers)

- Quand vous récupérez un **aventurier**, placez son socle de couleur sous un de vos héros. Ce héros voit amputé d'un point de mouvement par action de mouvement. Et ce, tant qu'il **“porte”** l'aventurier inconscient.

-  Lors de la mort de ce **Boss**, sa zone d'apparition devient un **“point de sauvegarde”**. Désormais lors de la mort d'un héros celui-ci réapparaîtra sur cette zone avec 2 points de vie.

-  **Tirez 2 cartes équipements** lors de la découverte de CUN-HA. Ce monstre errant supérieur peut utiliser toutes les cartes équipements qu'il possède.



12V	13V	4V	11R	
10V			14R	15R
	3V	6V		
	2R	5V	7R	8R