

RICHARD FAIT DE LA MAGIE

D'APRÈS LE RITUEL

UN SCÉNARIO DE CROC



ÇA VA PRENDRE UN PEU DE TEMPS À RICHARD POUR LANCER SON SORT DE LUMIÈRE NIVEAU XLII (VU QUE LUI MÊME N'EST QUE NIVEAU I), MAIS QUAND CE SERA LANCÉ ÇA DEVRAIT FAIRE LE MÉNAGE COMME IL FAUT.

HO NON ! PAS DE LUMIÈRE DANS NOS TUNNELS ! EMPÊCHEZ LE PTIT FRÈRE DE LIRE SON LIVRE !

... ET PRENEZ GARDE DE NE PAS GLISSER, CES HUMAINS ONT APPORTÉ UNE ARME ENCORE PLUS TERRIBLE QUE CE QU'ON PENSAIT.



LES HUMAINS:

- LÉON LE TROMBLON
- VINCENT LE COUREUR
- SERGE LA BRUTE
- MARTIN LE BOUCLIER



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 4 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- RUPPERT LE CONCIERGE



A PRÉVOIR :

- PION ET PISTE COMPTE-TOUR



- 4 PIONS COLÈRE



- 2 PIONS IMPOSANT



- 3 PIONS SCEAU SAVONNEUX



- PION RICHARD LE PTIT FRÈRE



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE SI RICHARD A PU LANCER SON SORT DE LUMIÈRE.

LES MONSTRES GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À DÉTRUIRE LE LIVRE DE RICHARD.

MISE EN PLACE DES TUNNELS...

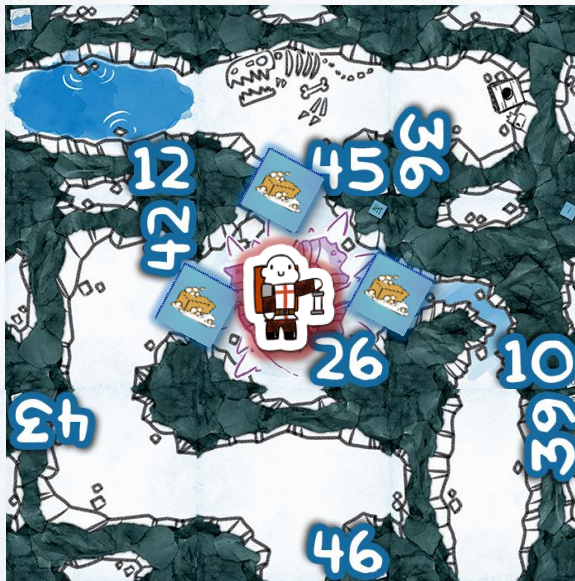
- RICHARD EST PLACÉ SUR LA TUILE DES ABÎMES (26) MAIS N'EST UTILISÉ QUE POUR RAPPELER AU JOUEUR DES MONSTRES LE BUT DE SON ATTAQUE. IL NE PARTICIPE EN AUCUN CAS AU JEU. IL N'EST PAS CONSIDÉRÉ COMME UN COMBATTANT.
- LE JOUEUR HUMAIN PLACE LES HUMAINS SUR LA OU LES TUILES DE SON CHOIX.
- PLACEZ UN PION DE SCEAU SAVONNEUX À CHAQUE ISSUE INDICUÉE SUR LE PLAN (3 AU TOTAL).
- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ LES DEUX CARTES DE TROGLODYTE CORIACE DU PAQUET DES CARTES D'ÉVÉNEMENT.



...ET DÉBUT DE PARTIE

- PLAN DES TUNNELS

12	45	36
42	26	10
43	46	39



RÈGLES SPÉCIALES

LIEU CLOS

AUCUNE EXPLORATION N'EST POSSIBLE DURANT CE SCÉNARIO.

LE JOUEUR DES **MONSTRES** NE PEUT PAS UTILISER LE POUVOIR CHARGE SOURNOISE DE LA PLANCHE DE LA DESTINÉE.

LANCER LE SORT

LE PION COMPTE-TOUR EST UTILISÉ POUR CALCULER LE TEMPS QUE PASSE RICHARD À LANCER SON SORT. AU DÉBUT DE PARTIE, LE JOUEUR **HUMAIN** LE PLACE SUR LA CASE 1 DE LA PISTE COMPTE-TOUR. À LA FIN DE CHAQUE TOUR DU JOUEUR DES **MONSTRES**, IL DÉPLACE LE PION D'UNE CASE. LORSQUE LE PION COMPTE-TOUR ARRIVE SUR LA CASE 10, RICHARD RÉUSSE À LANCER SON SORTILÈGE ET LE JOUEUR **HUMAIN** GAGNE LA PARTIE.

DÉTRUIRE LE LIVRE

DÈS QU'UN TROGLODYTE ENTRE SUR LA TUILE DES ABIMES (26), IL EST IMMÉDIATEMENT RETIRÉ DU PLATEAU, LA PROPRIÉTÉ DU LIEU LE METTANT KO SUR LE COUP.

LE JOUEUR DES **MONSTRES** RÉCUPÈRE ET CONSERVE LE PION DE SCEAU SAVONNEUX CORRESPONDANT À L'ISSUE PAR LAQUELLE LE TROGLODYTE EST ENTRÉ (SI CELUI-CI EST ENCORE SUR LE PLATEAU).

ENSUITE, IL LANCE UN DÉ DE COMBAT. CHAQUE PION DE SCEAU SAVONNEUX EN SA POSSESSION LUI PERMET D'AJOUTER UN BONUS DE 2 À SON JET.

SI LE RÉSULTAT EST SUPÉRIEUR OU ÉGAL À 10, LE LIVRE DE RICHARD EST DÉTRUIT ET LE JOUEUR DES **MONSTRES** GAGNE LA PARTIE.

LA PROPRIÉTÉ SURNATURELLE DU SANCTUAIRE DE RICHARD FAIT QUE LES AUTRES **MONSTRES** NE PEUVENT TOUT SIMPLEMENT PAS PÉNÉTRER SUR LA TUILE DES ABIMES (26).

ÉNERGIE DU DESESPOIR

DÈS QUE LE JOUEUR DES **MONSTRES** REÇOIT SON DEUXIÈME PION DE SCEAU SAVONNEUX, TOUS LES **HUMAINS** GAGNENT LE TALENT IMPOSANT JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE. LE JOUEUR **HUMAIN** PLACE DONC UN PION DE TALENT IMPOSANT SUR LES FICHES DE VINCENT ET LÉON.

DÈS QUE LE JOUEUR DES **MONSTRES** REÇOIT SON TROISIÈME PION DE SCEAU SAVONNEUX, TOUS LES **HUMAINS** GAGNENT +1 EN ATTAQUE JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE. LE JOUEUR **HUMAIN** PLACE UN PION DE COLÈRE SUR CHACUNE DE SES FICHES DE COMBATTANT.

SCÉNARIO 7



4

claustrophobia 1642½