

SCÉNARIO 1 LA RELIQUE






Synopsis:

“Vous avez été envoyés chercher une relique perdue par votre commanditaire. Il vous a indiqué la bonne maison en ruine, un peu en contrebas, sur le bord de la route, il vous a parlé du coffre verrouillé... Mais ce qu’il ne vous a pas dit c’est qu’en lieu et place d’un coffre, il y en a trois! Et qu’une autre compagnie de Réofs a été embauchée pour faire exactement le même travail.

Si vous voulez recevoir votre solde, il va falloir faire vite!”

Mission

L’objectif est de trouver la relique cachée dans un des coffres et de ressortir par sa zone de déploiement.

Trois coffres sont sur la table. Ils sont verrouillés avec les serrures suivantes: Tir , Mêlée , Magie .

Pour les ouvrir il suffit d’utiliser l’avantage concerné et de réussir un jet d’opposition supérieur ou égal à 9.

Une fois déverrouillé, le coffre peut être ouvert (reportez vous à la section des règles sur les scénarios).

Coffre est ouvert

Lorsque le premier coffre est ouvert, lancez un D6:

- sur un 5+, c’est la relique.
- sur un résultat inférieur, c’est une bombe qui inflige 1D6 points de Dégâts.

Lorsque le second coffre est ouvert, lancez un D6:

- sur un 3+, c’est la relique.
- sur un résultat inférieur, c’est une bombe qui inflige 1D6 points de Dégâts.

Le troisième coffre est alors automatiquement la relique.

Le vainqueur est celui qui sort la relique part un des bord de sa zone de déploiement.

En cas d’extermination d’une compagnie, la partie prend fin et est vainqueur le dernier à avoir possédé la relique.

Placement

Une zone de 2 cases sur 2 cases dans deux coins opposés.

Tuile 01: la maison

