

# SCÉNARIO 3 L'ENTRÉE DE LA CRYPTÉ






## Synopsis:

“Avoir un voleur dans ses rangs est toujours utile, surtout quand celui-ci vous rapporte une carte avec l'entrée d'une ancienne crypte recelant probablement moult trésors ! Et le fait que le malheureux ait donné sa vie pour ce bout de papier à moitié effacé et que de sombres bestioles rodent probablement la bas dessous n'est qu'une maigre contrepartie face à la richesse et à la gloire. De toute façon vous êtes fauchés, et votre tête est mise à prix, alors...”

## Mission

L'objectif est d'entrer le maximum de Réofs par l'entrée de la crypte.

La crypte est fermée par une solide porte bardée de ferrailles rouillées.

Trois serrures sont sur la porte. Elles sont verrouillées 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 10.

Un échec déclenche un piège qui inflige 3 points de vie aux Réofs adjacents à la porte.

Une fois déverrouillés, la porte peut être ouverte en terminant son mouvement sur une case adjacente.

## Placement

Une zone de 2 cases sur 3 cases dans deux coins opposés.

## Tuile 01: la maison

