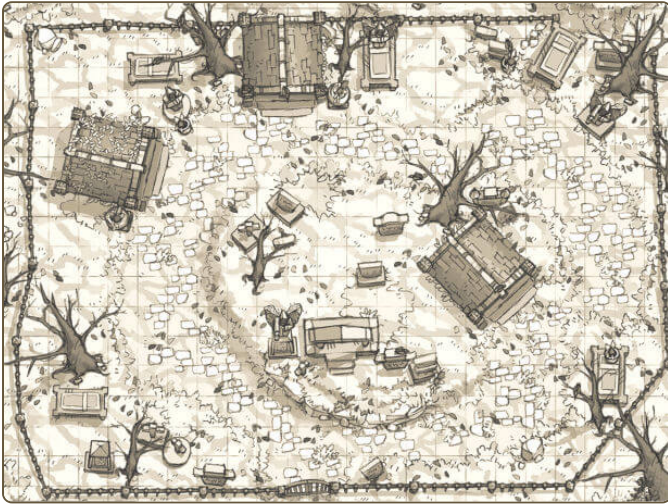


FOUILLE EN OS TROUBLES

Vos aventuriers, mercenaires, sont engagés par un noble pour récupérer un ancien talisman familial dans la tombe d'un de ses ancêtres. La tombe est située dans un très ancien complexe funéraire réputé hanté et parcouru par les non morts



TERRAIN



La table devrait représenter un ancien cimetière, un lieu saint en ruine ou une crypte souterraine...

Placez 8 caveaux/tombes, dans la partie centrale de la table à plus de 8" d'un bord de table et à au moins 6" les uns des autres.

ENNEMIS

3 guerriers squelettes / Joueur

Tous les sbires générés du scénario seront des guerrier squelettes.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs choisissent un bord de table pour se déployer, jusqu'à 4" de ce dernier.



CONDITION DE VICTOIRE

Un personnage doit sortir de la table avec le Talisman en sa possession.



RÉCOMPENSE(S)

5XP/Joueur & 40PA/Joueur

RÈGLES SPÉCIALES

Fouiller les tombes : Chaque tombe peut être fouillée. Les tombes sont vieilles et les noms effacés depuis longtemps. Impossible de savoir laquelle est la bonne... Un personnage doit dépenser une action au contact d'une tombe et réussir un test de force ND8 pour réussir à l'ouvrir. Si le test est réussi jetez un D20 :

- 1-4 Embuscade! Placez un guerrier squelette au contact du personnage
- 5-11 Rien
- 12- 1D6 PA
- 15
- 16- 2D6 PA
- 17
- 18 Un objet magique
- 19- C'est la bonne tombe ! Prenez le Talisman
- 20

Si les fouilles ne donnent rien, la dernière tombe est forcément la bonne.

Trouver le Talisman : A la fin du tour du personnage qui a trouvé le talisman, générez un spectre au centre de la table. Il semble que l'ancêtre de votre client n'ait pas envie d'être dérangé...

ÉVÉNEMENTS



Scénario

Le spectre a compris votre manège. Générez le immédiatement au centre de la table. Si le spectre est déjà présent, rien ne se passe.



Retirez cette carte



Monstre errant

Générez un Putréfié.



Ça peut pas être pire !

Générez 1d3 goules dans un coin de table aléatoire.



Embuscade

L'ennemi sort de la tombe la plus proche du PJ.



Piège

Le personnage a marché dans une ancienne tombe, utilisez les règles du piège "fosse".