



Mythic Games Studio
● BEN & PEPS ●



Assaut sur l'auberge « le bon endroit »

- Automne 1422 -



(*) Complétez avec des piquiers.



* Complétez avec des squelettes démoniaques.



Quelque part en France ou en Angleterre... ce n'est plus clair depuis le traité de Troyes.

Léo posa deux pintes sur le comptoir en parcourant la salle d'un regard satisfait. L'auberge débordait de monde. Toutes les chambres étaient louées et une troupe de routiers s'était jointe à eux pour se détendre et se réchauffer. Jacques, le copropriétaire et troubadour anglais de talent, assurait l'animation et captait l'attention, évitant que les esprits s'échauffent et qu'une algarade éclate.

Même Monsieur Quirk dormait paisiblement, sur un tonneau, proche du foyer. La soirée sera bonne.

Soudainement, blême et à bout de souffle, l'un des voisins de l'auberge fit irruption en s'écriant :

« Le Seigneur Dieu nous a abandonné, les morts marchent sur nous ! » Alors que les routiers se précipitent l'arme à la main, Léo scrute les clients. Il en est convaincu, l'un d'entre eux a quelque chose à se reprocher. Jacques et lui devront trouver qui, et vite, s'ils veulent voir un nouveau jour se lever.

Conditions de victoire

Vous gagnez si, avant la fin du 6ème tour vous avez dénoncé au bourreau le civil coupable et qu'il n'y a pas d'unité du mal sur la zone de village lors du Contrôle des Conditions de Victoire de la Phase de Camps. (voir Dénoncer le coupable.)

Toute autre situation est une victoire du mal.

Avancement

Vous gagnez 1 pour chaque unité de squelettes détruite.

Règles spéciales

MISE EN PLACE :

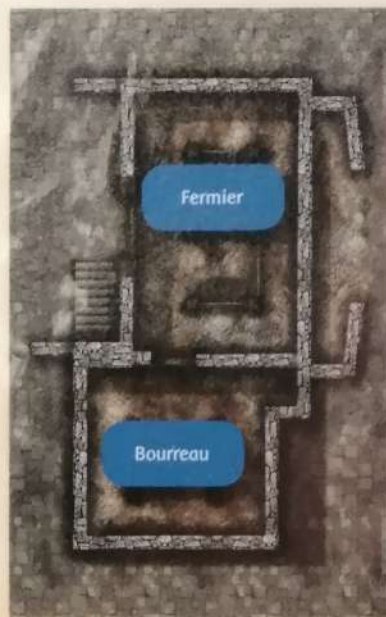
1. Conseil de guerre restreint : Retirez du paquet de cartes Conseil de guerre, toutes les cartes avec des activations vertes, bleues et destruction d'activation.

2. Document compromettant : Mélangez, face cachée, un jeton vierge et le jeton « parchemin » et placez-en 1 dans chaque maison. Le jeton « parchemin » rapporte 1 jeton intrigue.

3. Préparer l'enquête : Etalez les 7 cartes civiles. Déposez 1 jeton intrigue sur chaque carte. Préparez les cartes « conversations » pour ceux qui en ont et joignez leur la carte équipement adéquate (Apothicaire = Potion



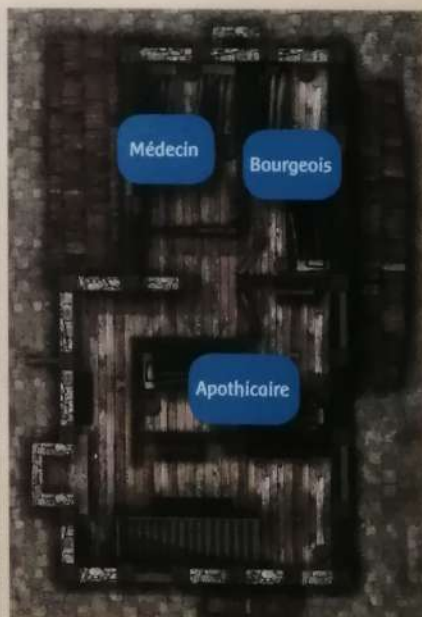
Déploiement dans la taverne :



Cave



Rez-de-chaussée



Premier étage

de ralliement ; Bourgeois = Armure ; Devin = Talisman ; Marchande = ceinture de Sainte Marthe ; Médecin = Potion.)

4. Définir le coupable : Prenez les jetons numérotés de 1 à 6 et les placer sur les cartes des civils (à l'exception du bourreau.) Prendre les 6 cartes Round numérotées de 1 à 6 et les mélanger. En tirer une face cachée et la mettre de côté, c'est le coupable. Les 5 cartes restantes forment la pioche « innocents. »

MENER L'ENQUÊTE AUPRÈS DES CIVILS

Les civils de l'auberge sont cloîtrés et apeurés en attendant que l'attaque cesse, sauf un, qui attend patiemment son heure.

Pour ce scénario, Léo l'Aubergiste et Jacques le Troubadour sont considérés comme des personnages.

Seuls Léo l'Aubergiste et Jacques le Troubadour peuvent mener l'enquête.

Le héros et les troupes anglaises ne peuvent pas entrer dans l'auberge.

Se déplacer dans l'auberge

L'auberge est constituée de 3 intérieurs de bâtiment qui communiquent entre eux et sont découpés comme suit :

- La cave est adjacente à la zone de village de l'auberge.

Elle contient 2 zones de contenance 2

- Le rez-de-chaussée est adjacent à la zone de village de l'auberge. Il contient 1 zone de contenance 5.

- Le couloir du 1er étage est adjacent au rez-de-chaussée. L'étage contient 4 zones de contenance 2 (le couloir et 3 chambres.)

Clients de l'auberge

Les civils ne peuvent pas être recrutés durant toute la partie.

Pour mener l'enquête Léo ou Jacques peuvent, lorsqu'ils sont dans la même zone que le civil :

(1 action bonus par activation. La même action bonus peut être utilisée plusieurs fois sur le même round par le même personnage.)

- 2 XP, Achat d'équipement (Action) : pour 2 XP achetez l'équipement disponible auprès du civil (Apothicaire = Potion de ralliement ; Bourgeois = Armure ; Devin = Talisman ; Marchande = ceinture de Sainte Marthe ; Médecin = Potion.)

- Discussion (Action bonus) : Ne recevez PAS de jeton intrigue automatiquement. Pour le reste, procédez normalement. Un civil n'est pas retiré après une conversation. Défaussez juste ses cartes conversation. (Disponible pour : Apothicaire ; Bourgeois ; Devin ; Fermier ; Marchande ; Médecin.)

- Interrogatoire (Action) : Recevez le jeton intrigue du civil (1 seul par civil.)

- 2 Intrigues, Innocenter (Action bonus) : Pour 2 jetons intrigue vous retournez une carte « Innocent. »

Dénoncer le coupable (action)

Lorsque vous pensez pouvoir désigner le coupable (parce que vous avez révélé toutes les cartes « innocent » ou tentez votre chance) Léo ou Jacques peuvent effectuer l'action « dénoncer le coupable » sur la zone du Bourreau.

Désignez le numéro (1 à 6) du civil que vous dénoncez et révélez la carte Round du coupable :

- C'est le bon numéro : Le Bourreau fait son office. Si, avant la fin du 6e round, lors de la vérification des conditions de victoire (étape 2 de la phase de camps) il n'y a pas d'unité du mal sur une zone de village, vous gagnez. Sinon, les forces du mal ont envahi le village et vous avez perdus.

- C'est le mauvais numéro : Jacques et Léo sont condamnés pour dénonciation calomnieuse. Ils ne pourront pas s'opposer au dessein de l'ignoble sorcier présent. Vous avez perdu.

MONSIEUR QUIRK

Pour ce scénario, Monsieur Quirk est considéré comme un personnage.

Une vie de chat

Monsieur Quirk, en digne représentant de son espèce, mène une vie exaltante, principalement composée de... siestes.

Au début de la phase d'entretien, avant d'appliquer son pouvoir, lancez un dé jaune. Sur une face vierge, retournez sa carte et mettez sa figurine dans la salle commune de l'auberge. Monsieur Quirk ne fera rien ce round-ci.

Seulement à ce moment, s'il est actif, vérifiez les conditions de son pouvoir spécial.

Souplesse féline

Un chat sait emprunter des chemins inaccessibles aux humains.

A son tour (et s'il est actif), Monsieur Quirk peut effectuer une action de mouvement de n'importe quelle zone de l'auberge vers n'importe quelle zone de village et inversement. Dans l'auberge et le village, il se déplace normalement.

Plus malin que la moyenne

Quand il est disposé, Monsieur Quirk rend des services inestimables.

Quand il est actif, Monsieur Quirk peut recevoir et donner de l'équipement (une carte à la fois) comme tous personnages (quand on vous dit qu'il est plus malin que la moyenne.)

TOUR DU CAMP DU MAL

Jouez le camp du mal au tour du 2ème joueur en suivant les étapes suivantes.

Déplacer les unités du mal

Déplacez les unités du mal présentement afin de les répartir de façon.

Tenez compte des contraintes suivantes :

- Une unité se déplacera toujours prioritairement vers la zone de village de l'auberge.

- Une unité se déplacera vers une zone adjacente si cela permet de libérer une zone pour une autre unité.

- Une unité adjacente à une unité ennemie ne bougera que si cela permet de mettre une unité de plus en contact.

Remarque : la zone sur le flanc de l'auberge est inaccessible à partir de l'hexagone 8B (alignez l'auberge.)

Attaquer avec les unités du mal

- Toutes les zones adjacentes à une zone ennemie sont activées pour attaquer. Résolez les attaques et les défenses normalement en commençant par la zone du bas du plateau (8B.)

- Quand c'est possible, elles poursuivent obligatoirement (n'oubliez pas les murets.)

- Chaque unité du mal ne combat qu'une seule fois, même si elle a poursuivi ou reculé sur une zone non encore activée.

Rallier les unités du mal

Malheureusement pour Léo, Jacques et Quirk, de nouvelles unités du mal arrivent à chaque round.

- Prenez les cartes d'unités des troupes encore disponibles (c'est-à-dire qui ne sont ni à l'infirmerie, ni sur le plateau de jeu. Les unités précédemment tuées comptent.)

- En commençant par la zone de ralliement du bas du plateau (8B), tirez une carte et placez l'unité correspondante.

- Réadaptez le paquet de carte et recommencez pour chacune des zones de ralliement.

- Lorsqu'il n'y a plus d'unité disponible ou lorsque chaque zone a reçu une nouvelle unité, passez au ralliement des unités à l'infirmerie. Continuez le cycle du bas vers le haut, un point de ralliement ne pouvant pas recevoir une unité tant que le précédent n'en a pas reçu une.

Attention, les fantômes et les squelettes « danse macabre » sont immortels.

CARTES INTRIGUE

Aucune.