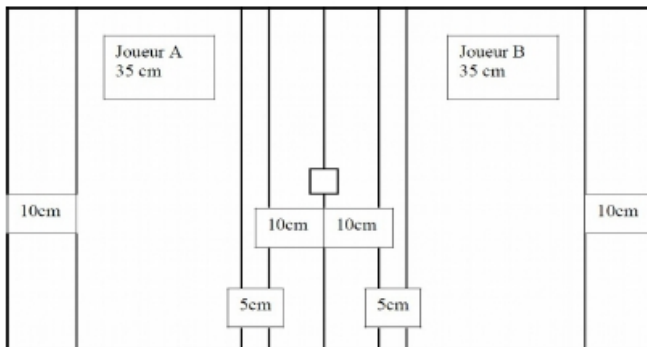


La caverne d'Ali Baba.



Situation :

Décors : 6.

6 coffres décors sont représentés par des pions :

- 1 trésor est placé sur la ligne médiane, au centre de la table.
- Les 5 autres trésors sont placés à tour de rôle par les joueurs à 10cm minimum les uns des autres dans la zone centrale.

Les règles « Prise » s'appliquent aux marqueurs trésors et une même figurine ne peut porter qu'un marqueur « Artefact ».
Après être arrivé au contact d'un coffre, une figurine peut prendre un artefact, lance 1d6 et consulte la table suivante :

- 1 : Épée euphorisante. La figurine acquiert la compétence « Juste », mais ne peut placer plus d'un dé en défense (cette règle ne s'applique pas en cas de déroute)
- 2: Gant de Force Orquée. Le possesseur gagne FOR + 3 mais perd 1 point de résistance.
- 3 : Bague de guérison. Le possesseur regagne immédiatement 2 crans de blessures.
- 4 : Rapace aux ailes dorées. Le possesseur gagne la compétence « Conscience ».
- 5 : Bâton de ténèbres. Une chape de plomb s'abat dans un rayon de 30 cm autour du porteur. Les lignes de vues sont bloquées.
- 6 : Couronne de la dernière chance. Le possesseur est tué net et ne peut plus revenir en jeu de quelque moyen que ce soit. En contrepartie, la Couronne est définitivement acquise au joueur ayant ouvert le coffre.

Un même résultat ne peut être tiré à plusieurs reprises et le joueur doit relancer le d6 jusqu'à épuisement des possibilités.

Déploiement :

Ligne de bataille.

Objectif :

Les joueurs doivent récupérer le maximum d'artefacts.

Conditions de victoires (3 PV) :

A la fin de la partie, le joueur remporte 1 PV pour deux artefacts en sa possession.

Bonus (100 max).

- 10 PA par coffre ouvert
- 40 Pa pour avoir ouvert le coffre 6.