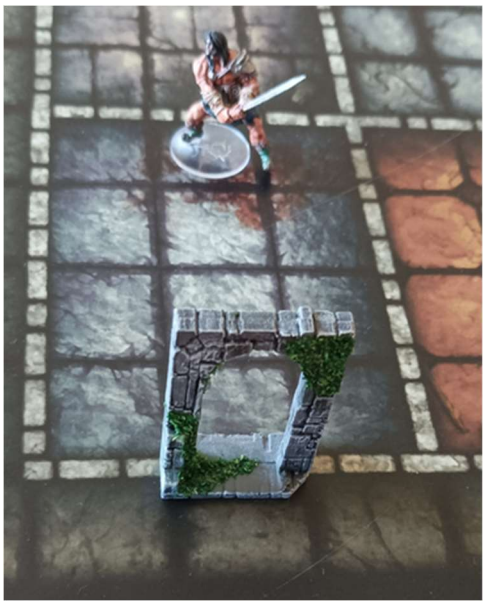
Compte-rendu du Scénario P001 : « Le Diable Souriant »

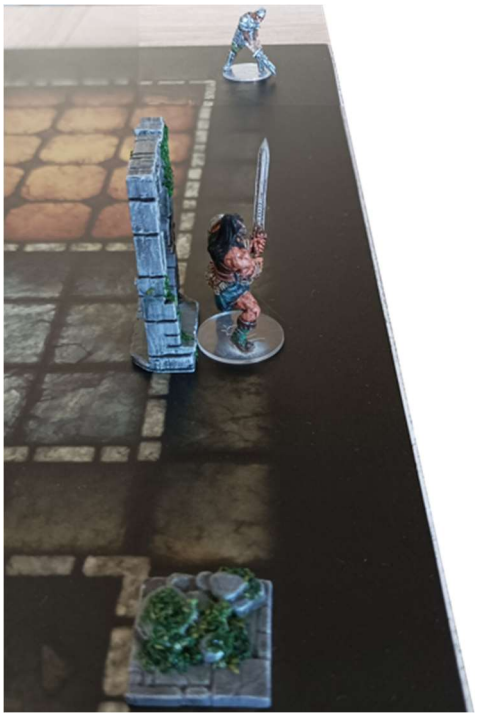
Scénario prévu pour 1 héros : le Barbare
Matériel nécessaire : TQT Niveau 1

8 PV – 4 PE

Mise en place

Utilisez le personnage du Barbare uniquement.
Prenez sa fiche personnage, mais ne prenez en compte que le recto.
Il est sans arme, et n'est pas immunisé contre la peur.
Chaque fois qu'il croise un Mort Vivant, il ne peut l'attaquer, et doit s'enfuir.





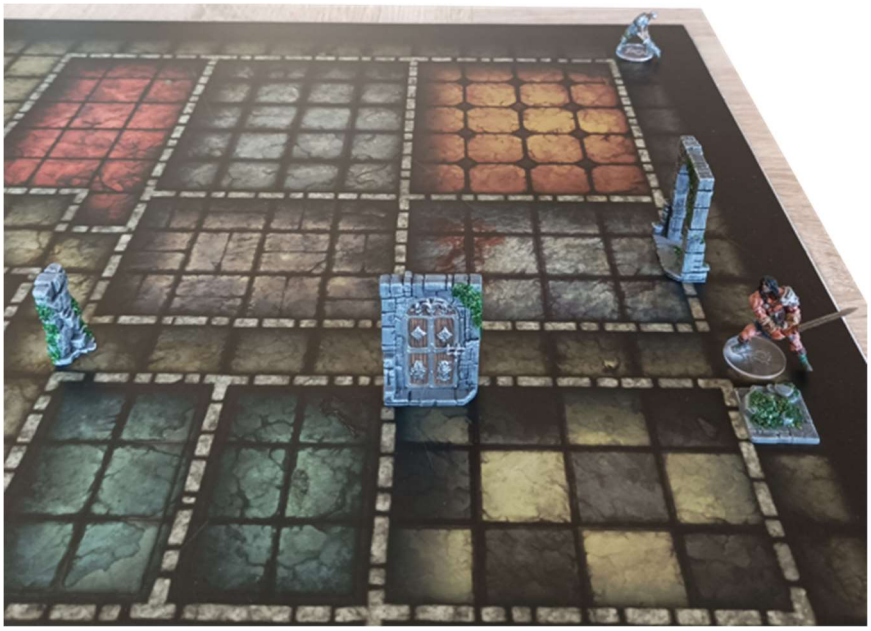
En sortant du couloir

"Émergeant des ombres au fond du couloir, un Squelette se traîne et avance vers vous, une longue épée trainant au sol. Bien que ses déplacements soient assez lents, il semble déterminé et prêt au combat."

La première fois que le Barbare rencontre un Guerrier Squelette, il perd 1 PE comme spécifié sur la fiche du Monstre.

Comportement des Guerriers Squelettes : ils se déplacent vers le Barbare et l'attaquent dès qu'ils le peuvent.

8 PV – 3 PE



Le Barbare s'enfuit par les couloirs, poursuivi par le Guerrier Squelette.

Une impasse !

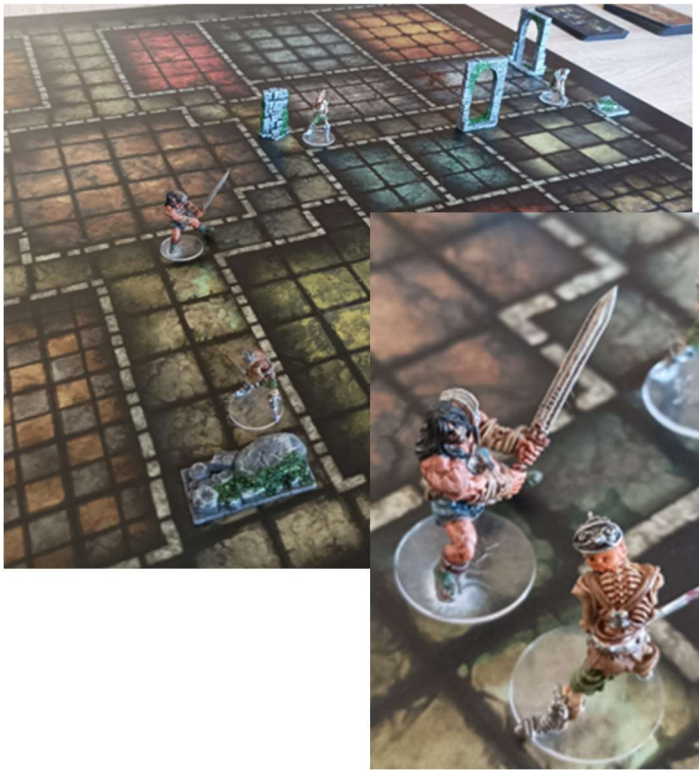
Il reste encore un espoir, la porte au centre…

Ouverture de la Porte

"Lorsque vous ouvrez la porte, vous voyez un autre Squelette armé vous faire face. Un bruit de mécanisme attire votre regard vers le fond du couloir. Le mur qui vous bouchait le passage vient de pivoter, vous permettant une échappatoire".

Il faut pivoter le mur vertical n°1 en position 2, à l'horizontale, comme indiqué sur le plan.

Le Barbare continue à fuir.



Une impasse

"Un couloir effondré. Un nouveau Squelette s'active et vient vers vous".

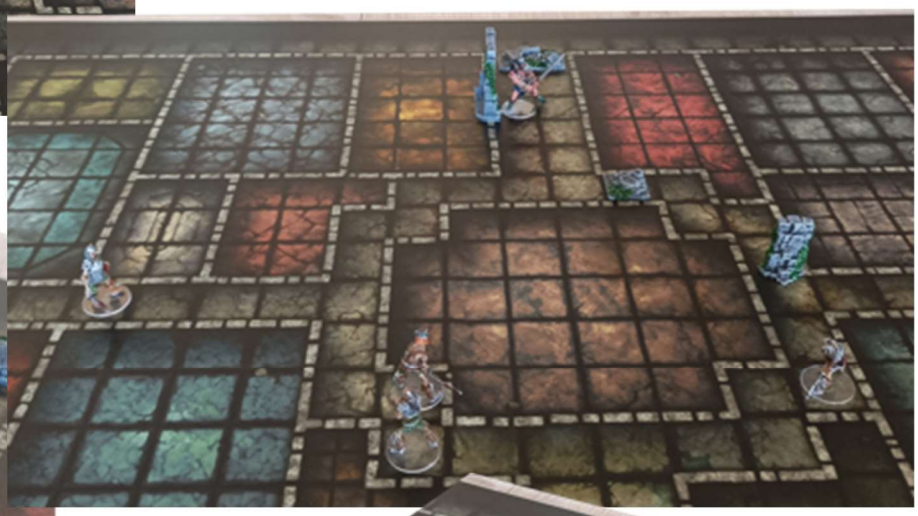
Le Squelette attaque le Barbare,
et fait 2 Crânes.

Le Barbare foire son jet de défense,
et prend 2 dégâts.

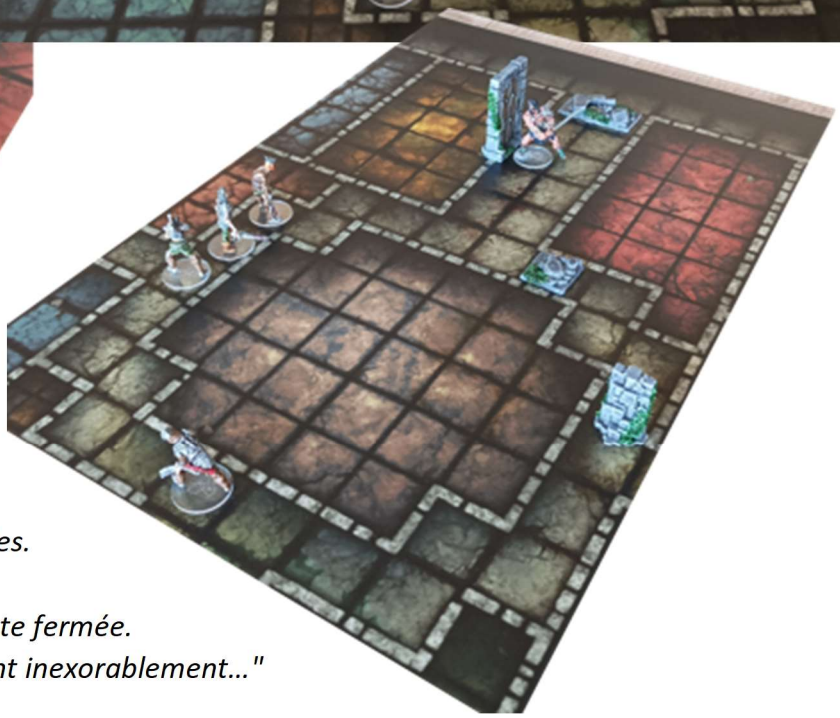
6 PV – 3 PE

Croisement

"Encore un Squelette. Vite, par le couloir !"



FUIR !!!



Plus aucun passage

"Ces souterrains ne semblent pas très stables.
Les couloirs sont en partie effondrés.
Il ne reste dans cette impasse que cette porte fermée.
Et derrière, les Squelettes qui se rapprochent inexorablement…"

Salle de la Statue

"Alors que vous ouvrez la porte dans un craquement sinistre, une odeur d'air vicié vous pique au nez. Vous voyez à votre droite un râtelier d'armes, dont la plupart semblent rouillées. Tout au fond de la pièce à gauche, un coffre, d'apparence bien fragile. Mais ce qui vous surprend le plus, c'est cette statue qui vous fait face, tenant une épée dans ses bras, pointe vers le bas. Contrairement à tout le reste, cette épée semble de très bonne facture, et en parfait état."

Ma première fouille se fait sur la Statue.

- Fouille de la statue : *"Vous vous approchez de la Statue, l'épée vous attire. Contrairement au reste de la pièce, elle n'est pas abîmée par le temps. Elle semble même avoir une volonté propre. Vous essayez de la dégager de la Statue. Elle se décroche facilement. Vous la prenez en main, et la brandissez. Vous sentez son flux d'énergie vous traverser. Votre peur disparaît. Vous ne faites qu'un avec l'arme. Vous repensez alors aux Squelettes qui sont sur vos talons. Vous désirez les éliminer, faire disparaître le mal de ces souterrains."*
  → Vous venez d'acquérir l'arme du Barbare. Vous êtes équipé du Diable Souriant !!!
  Désormais, vous pouvez utiliser les 2 côtés de la fiche du Barbare et ignorer les effets de la peur.

Le Barbare se jette dans la Mêlée et attaque les Squelettes.

Barbare ATT : 3 crânes,
dont 2 couronnés.

Squelette DEF : 1 Bouclier.

→ 2 dégâts, Squelette détruit.

Les Squelettes avancent et passent à l'attaque.

Squelette devant ATT : 1 crâne.

Barbare DEF : rien.

→ 1 dégât, Barbare.

5 PV – 3 PE

Squelette gauche ATT : 1 crâne.

Barbare DEF : rien.

→ 1 dégât, Barbare.

4 PV – 3 PE

Barbare ATT latéral : 2 crânes.
Squelette DEF : rien → détruit !

Barbare ATT face : HQ + 4 crânes,
dont 1 couronné.
Squelette DEF : rien → détruit !

Le dernier Squelette arrive et attaque le Barbare :

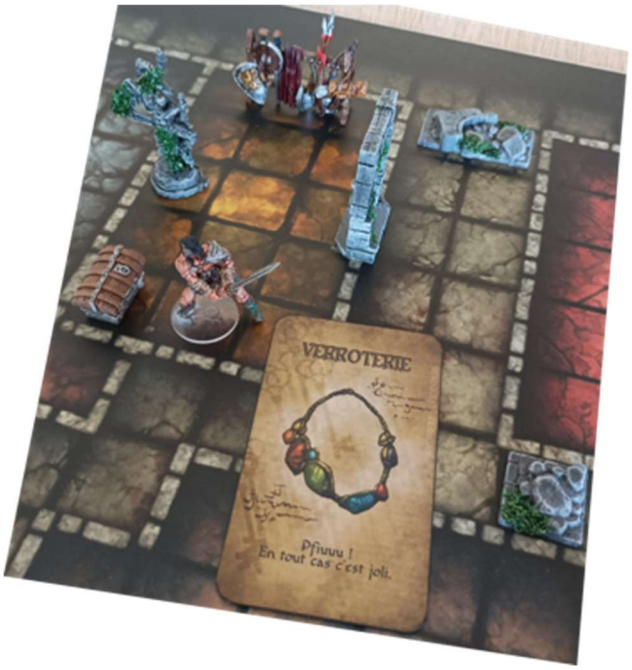
Squelette ATT : 1 crâne couronné.
Barbare DEF : HQ + 2 Boucliers.

→ Rien ne se passe.

Attaque du Barbare :

Barbare ATT : 2 crânes.
Squelette DEF : Rien.

→ Squelette détruit !

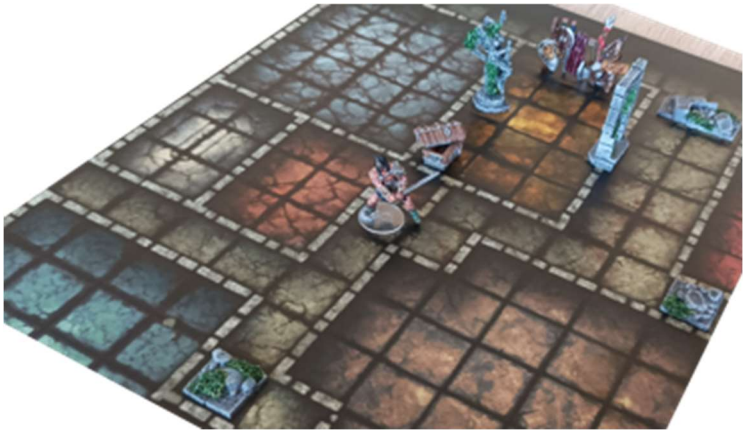


Le Barbare retourne en arrière et fouille toute la pièce.

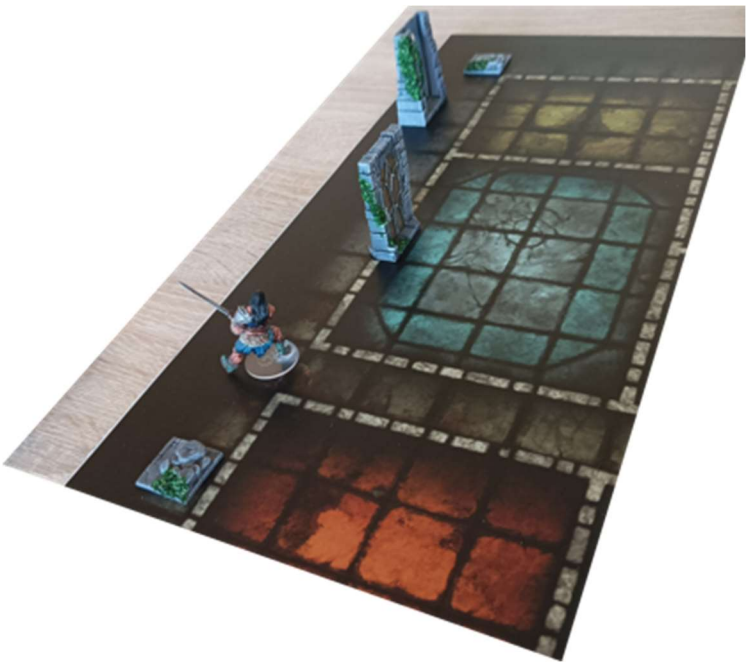
Recherche de trésors :

- Fouille du râtelier : *"Toutes les armes sont très vieilles et rouillées, vous ne pourrez rien récupérer d'utilisable."*
- Fouille du coffre : *"Lorsque vous essayez d'ouvrir le coffre, il tombe en poussière. Il est vide…"*
- Salle : piochez une carte Trésor.

La carte piochée donne de la verroterie.
Sa valeur sera déterminée en fin de partie.
Finalement, elle n'aura aucune valeur.



Lorsque vous revenez sur vos pas armés de l'épée, la case marquée d'un X est obstruée.
"En revenant sur vos pas, vous voyez qu'une partie de couloir s'est écroulée."
Les Guerriers Squelettes qui sont derrière sont définitivement bloqués.

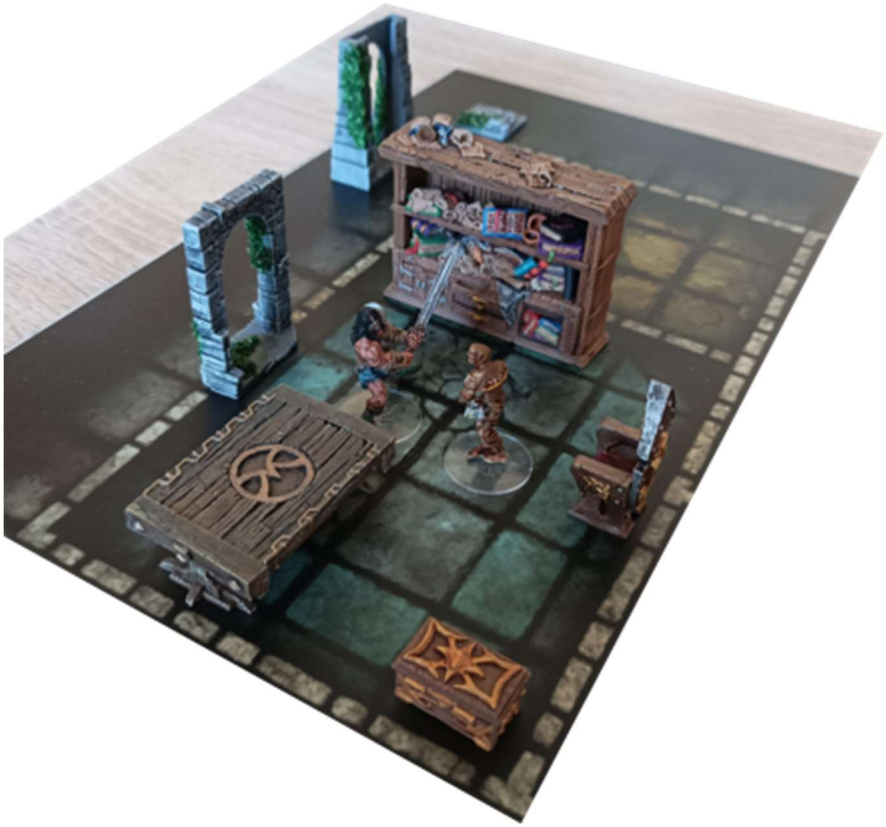


Sortie ?

"Vous apercevez de la lumière, il se pourrait que vous ayez enfin trouvé la sortie !!!
Il reste toutefois une porte fermée. Que peut bien contenir cette salle ?
Il vous faut faire un choix. Partir, ou explorer ???"

Pièce de la Momie

"En ouvrant la pièce, vous voyez une Momie. Elle lève la tête, et vous fait face. Vous ne voyez pas ses yeux, mais vous savez qu'elle vous regarde. Elle se met en mouvement.
Mais qu'allez-vous faire ? L'affronter ? Fuir ?"



Sans hésitation, le Barbare se rue sur la Momie et l'attaque :

Barbare ATT : 4 crânes couronnés.

La Momie n'ayant pas de défense, elle subit 4 dégâts.

Il ne lui reste qu'1 PV.

Le Barbare profite de son talent « impétueux » pour déplacer la Momie d'une case, et prendre sa place, afin de l'isoler plus avant.

La momie utilise sa première action pour faire apparaitre 2 Guerriers Squelettes à ses côtés.

Puis la Momie utilise sa seconde action pour attaquer le Barbare :

Momie ATT : 1 crâne.

Barbare DEF : 1 Bouclier.

Puis le Barbare contre-attaque la Momie :

Barbare ATT : 3 crânes couronnés.

La Momie n'ayant pas de défense, elle subit 3 dégâts.
→ Elle est détruite !

Si la Momie est tuée : *"Lors d'une ultime attaque, la momie s'effondre en un petit tas de bandelettes, qui devient poussière. Les Squelettes s'écroulent et tombent au sol."*

Recherche de trésors : *"À force de fouiller dans tout ce bazar, quelque chose attire votre œil."*
Piochez **2 cartes Trésor** (ignorez chaque carte piège et piochez une nouvelle carte Trésor à la place).

Les cartes piochées donnent un « anneau perdu » et un « bijou ».

Leur valeur sera déterminée en fin de partie.

Ils rapporteront respectivement 50 et 5 pièces d'or.

"Vous décidez de vous diriger vers la sortie, et passez par la porte au fond du dernier couloir."

FIN

"La lumière vous aveugle, et vous mettez un certain temps à vous habituer. Vous vous trouvez en pleine forêt, entouré de très hauts dénivelés. Vous prenez le temps de vous soigner, de vous nourrir et de boire à un petit cours d'eau. Mais il va vous falloir trouver un moyen de sortir de ce lieu très encaissé. Pour cela, vous allez devoir explorer les environs."

Vous récupérez tous vos PV et PE.