

## LA COURSE AU PENTACLE

### I. Histoire

L'**Archimage** propose une nouvelle épreuve aux aventuriers. Ils vont pouvoir s'échapper grâce à un pentacle magique situé au centre du labyrinthe. En plus d'être difficile à atteindre, ses défenses seront en perpétuelle reconstruction. Mais comme l'**Archimage** veut du spectacle, il a décidé que les aventuriers blessés doivent pouvoir continuer de prendre part au challenge. Il les a donc équipés d'amulettes leur permettant de se soigner... avec cependant un petit inconvénient. De plus des objets très utiles à la quête pourront faire leur retour dans le labyrinthe en cours de partie.

**Nombre de joueurs : 4**

### II. Extensions nécessaires

- ⇒ Le jeu de base.
- ⇒ L'extension 3/4 joueurs.
- ⇒ *Paladins & Dragons*

### III. Plan du donjon

- ⇒ Toutes les salles du jeu de base et de l'extension 3/4 joueurs.
- ⇒ La salle du pentacle de *Paladins & Dragons*.
- ⇒ Les 4 ponts des variantes 1 et 2 du scénario *Le gouffre de l'enfer* (5 cases x 2 cases).

### IV. Equipes de départ

- ⇒ Tous les personnages et objets du jeu de base et de l'extension 3/4 joueurs.
- ⇒ Les deux cordes et les deux clés de *Paladins & Dragons*.

### V. Mise en place du jeu

- ⇒ La salle du pentacle est située au centre. Les ponts sont placés aléatoirement face cachée et seront découverts normalement.

⇒ Chaque joueur dispose alternativement un personnage face caché sur chacune des réglettes de départ sans tenir compte des couleurs de celles-ci jusqu'à concurrence de 4 personnages. Il ne peut pas y avoir deux personnages de la même couleur sur la même réglette.

⇒ Les joueurs placent ensuite le reste de leurs pions face cachée dans les salles en respectant la capacité maximale de chaque salle comme indiqué sur le schéma à l'exception des 4 salles de départ.

⇒ Les 4 salles de départ seront complétées en dernier. Sur chacune d'elle sera placée de façon aléatoire et secrète un des 4 pions cordes ou clés de *Paladins et Dragons*.

### VI. Règles spéciales

⇒ Il n'y a aucun combat sur les réglettes de départ, les personnages y sont protégés de toute attaque, y compris la boule de feu. On peut librement y traverser la case d'un personnage ennemi mais pas s'y arrêter.

⇒ A la fin du tour de chaque joueur, les personnages blessés peuvent être repris par leur propriétaire (s'il le souhaite) qui les replace sur n'importe quel rond lumineux libre de la réglette de son choix. Il est alors possible qu'il y ait plusieurs personnages de la même couleur sur la même réglette. Le personnage n'est plus considéré comme blessé mais les objets portés restent à l'endroit où le personnage a été blessé. Le joueur dont cela va être le tour de jeu est le premier à placer un personnage (et un seul) puis c'est au joueur suivant et ainsi de suite. On effectue d'autres tours de placements si des joueurs ont plus d'un personnage blessé. Si un joueur a préféré laisser son personnage blessé sur place, il aura toujours le choix de le ramener sur la réglette à la fin du tour de jeu suivant si le personnage est toujours blessé. Un personnage mort est définitivement écarté du jeu.

⇒ Les zones vides sont des zones infranchissables qui bloquent les lignes de vue.

⇒ Les objets des salles de départ (clés et cordes de *Paladins & Dragons*) sont considérés comme des objets sans couleur et

placés en accord avec les règles par celui qui découvre la salle.

⇒ Le twister de la salle du pentacle permet de faire pivoter normalement celle-ci ainsi que chacun des 4 ponts d'un demi tour (une action pour la rotation d'un élément de sol).

⇒ A la fin du tour de chaque joueur, les marqueurs de herse de la salle du pentacle sont retirés. Il faudra donc à nouveau les ouvrir ou les briser pour que le joueur suivant puisse les franchir.

⇒ Si un personnage se téléporte (voir *Conditions de victoire*) avec une corde ou une clé, il la remet en jeu sur une case vide de l'une des 4 salles de départ contenant le moins de cordes ou clés (y compris celles éventuellement portées par des personnages présents dans la salle).

### VII. Conditions de victoire

⇒ Le premier joueur qui obtient au moins 5 PV est déclaré vainqueur.

⇒ Les joueurs ne marquent pas de PV pour les personnages éliminés.

⇒ Le contrôle de la salle du pentacle ne rapporte pas de points.

⇒ Une fois dans l'une des 4 cases de la salle du pentacle le joueur peut dépenser une action (s'il lui en reste !) pour actionner le mécanisme de téléportation vers la sortie. On ne peut ainsi téléporter qu'un personnage par action. Chaque téléportation fait pivoter la salle du pentacle d'un quart de tour dans le sens de la flèche.

### VIII. Version à 3 joueurs

⇒ Il restera un rond lumineux de libre par réglette.

⇒ La capacité des salles est de 3 (au lieu de 3 ou 4) et il restera des cases de libres.

⇒ Les autres règles restent les mêmes.

### IX. Version à 2 joueurs

⇒ Il restera 2 ronds lumineux de libres par réglette.

⇒ La capacité des salles est de 2 (au lieu de 3 ou 4) et il restera des cases de libres.

⇒ Les autres règles restent les mêmes.

