

La Nuit du Chaudron.

600 PO (dont 90 PO d'objets génériques max) + 25 PO de réserve - 6 tours - table 60x60 cm

Dans l'une des nombreuses villes, bourgades et cités d'Anthropia.

On organise chaque année le grand concours du chaudron. Certains pour faire plus vrai et attirer les foules, ont réellement fait envoûter le chaudron de la fête par un sorcier... et plus les victimes finissent en rejeon hideux pour un temps, plus les primes et l'horreur attirent de monde.

Déplacement (cf. plan au dos du livret)

Le **chaudron de Grand-Mère Crimp** (☞) est situé au centre de la table (socle de 80mm). Les zones de contrôle sont inopérantes dans un rayon de 2 brasses autour du **chaudron**.

Les **réserves d'ingrédients** (RI, ☞) sont disposées aux quatre coins de la table (matérialisées par un socle de 40mm). Les 2 bandes sont déployées à plus de 2 brasses de tous les bords de table.

Conditions de victoire

L'équipe qui marque le plus de points de victoire en retrouvant la recette des bonbons gagne la partie.

Actions spécifiques

Prendre un ingrédient : 1 PA / D + M > 11. Un Briskar ne peut porter qu'un seul **ingrédient** à la fois.

Poser un ingrédient : 1 PA. Permet de jeter **l'ingrédient** dans le **chaudron** et de regarder la réaction, lancez 1D10 :

- ☞ ☞ **Réaction en chaîne** : tous les Briskars à 2 brasses du **chaudron** sont transformés en rejeons immondes jusqu'à la fin de leur prochaine activation.
- ☞ ☞ à ☞ **Métamorphose** : le Briskar qui a jeté **l'ingrédient** dans le **chaudron** est transformé en rejeon immonde pour 1D3 activation(s); sur un 1 c'est pour toute la partie.
- ☞ ☞ et ☞ **Coup de mou** : le Briskar qui a jeté **l'ingrédient** dans le **chaudron** à -1 à toutes ses caractéristiques (C,D,F,M) jusqu'à la fin de sa prochaine activation.
- ☞ ☞ et ☞ **Raide boule** : le Briskar qui a jeté **l'ingrédient** dans le **chaudron** à +1 à toutes ses caractéristiques (C,D,F,M) jusqu'à la fin de sa prochaine activation et vous marquez 1 point de victoire.
- ☞ ☞ **Eurêka** : le Briskar a trouvé un des **ingrédients** de la recette, il regagne 1D10 point de vie et vous marquez 1 point de victoire.

Un Briskar qui est transformé en rejeon immonde voit ses caractéristiques modifiées de la façon suivante :

Def.	Contre			
C 5	D 2	F 3	M 1	3
Esquive				

Il doit toujours commencer son activation en se rapprochant du Briskar (un rejeon n'est plus un Briskar) le plus proche par « **manque d'affection** » pour lui faire une « **léchouille** ». Après il peut agir normalement.

Il conserve ses PA, PV et son armure. Il ne peut plus utiliser ses équipements et/ou aptitude(s) spéciale(s).

Il ne peut plus utiliser d'actions offensives à part :

Léchouille : 2 PA / 3 dégâts, **poison**. Si l'attaque passe, la dextérité de la cible passe à 0 jusqu'à la fin de sa prochaine activation.

Victoire : 3 pts • **Égalité** : 1 pt • **Défaite** : 0 pt

Bonus

- Un **ingrédient** mis dans le **chaudron** vous rapporte 10 PO.
- Avoir trouvé un **ingrédient** de la recette originelle vous rapporte 40 PO.
- Avoir eu, au moins une fois au cours de la partie, tous ses Briskars transformés en rejeon vous rapporte 1 D10 PO / Briskar.