

NUTSI PUBLISHING

CENTURY  
4

SALT & PEPPER  
GAMES  
S

www.25thcenturygames.com

© 2024, Salt & Pepper Games. Tous droits réservés.  
Cette édition est publiée sous licence.

Adresses sur [quefairemadesachets.fr](http://quefairemadesachets.fr)

DÉCHÈTERIE  
ou  
MAGASIN  
ou  
ASSOCIATION  
ou  
DONNEZ  
ou  
RECYCLEZ



## Un récit de Wildegrens



# L'Albatwitch

## • Récit 10 : L'Albatwitch vient à Wildegrens •

*Notre village a étendu le verger jusque dans les bois et nous faisons pousser assez de pommes pour pouvoir passer l'hiver. Puis le cultivateur de pommes a commencé à voir des branches cassées, des pommes manquantes et même une porte de cave cassée. Notre chasseur dit avoir vu un démon se balancer entre les arbres de la forêt. Mais pour nous, la nourriture manquante ressemblait plus au désespoir qu'au mal.*

### Mise en place

#### ◆ MISSIONS

Trouvez les sept Missions de l'Acte I. Mélangez-les et placez trois cartes face visible en une rangée pour former le tableau des Missions. Remettez les quatre cartes restantes dans la boîte. Trouvez les Missions de l'Acte II. Mélangez-les et placez quatre cartes face cachée pour former le paquet des Missions.

#### ◆ DÉFIS

Trouver les Défis indiqués comme Familiers et tirez-en trois au hasard. Trouvez les six Défis suivants :

3 × Loup

3 × Lutins des Bois

Mélangez ensemble les 3 Familiers, les 6 Défis listés et les 20 Défis communs (ceux sans symbole Jurés liés).

### Comment jouer

L'assemblée devra soit aider l'Albatwitch à capturer des Familiers, ce qui l'aidera à éloigner la créature du village, soit l'affronter et le détruire afin de protéger la nourriture de Wildegrens. Après avoir surmonté les sept Missions, vérifiez si vous avez capturé les trois Familiers. Dans ce cas, vous avez gagné : voir Terminer la partie, ci-dessous. Sinon, vous devez faire face à la Mission de l'Albatwitch comme si elle était une autre Mission.

Remarque : ce récit utilise toutes les règles générales listées page 3 du livret **Les Récits de Wildegrens**.

### Terminer la partie

Vous **gagnez** immédiatement la partie si ce qui suit survient :

- Vous avez surmonté les sept Missions et capturé les trois Familiers : vous avez trouvé l'Albatwitch et vous arrivez à le guider en toute sécurité loin des villageois de Wildegrens.
- Vous avez surmonté la Mission de l'Albatwitch : vous avez retrouvé et tué l'Albatwitch pour qu'il ne soit plus une menace pour Wildegrens.

Vous **perdez** immédiatement la partie si **l'une** de ces situations survient :

- Vous échouez à la Mission de l'Albatwitch.
- Vous échouez à 2 Missions.
- Le nombre total de villageois sur les cartes de la pile des Âmes Perdues est 5 ou plus.
- Vous devez gagner une Malédiction mais la pile des Malédictions est vide.
- Vous piochez une nouvelle main sans Sorcière pendant la phase de Récupération.