



Les rumeurs colportant le retour d'un prince parmi les voleurs étaient fondées. Toujours à la recherche de reliques pour le compte de mes maîtres, les Prophètes Noirs; il m'était impossible de rester insensible devant les exploits dont était capable ce dénommé Taurus. Renseignements pris sur ce Némédien, je partis à sa rencontre dans le bouge où il avait décidé de séjourner. Mes maîtres ne lésinant pas sur les moyens, j'étais à peu près certain de pouvoir acquérir n'importe quel objet issu de ses larcins sans avoir besoin de négocier. La prudence étant de mise, je pris soin de m'entourer d'un vaillant bretteur et de quelque gros bras loués pour l'occasion. L'argent n'étant pas un problème, j'allai jusqu'à soudoyer quelques gardes de la cité afin qu'ils puissent établir un périmètre de sécurité dans la taverne et à ses abords.

Comme je l'avais supposé, Taurus fut subjugué par les montants que j'étais prêt à payer pour acheter ses artefacts volés. Nous scellâmes la vente de tous ses objets par une fête mémorable où tournées générales succédaient aux vœux de prospérité et où chansons grivoises rythmaient les danses lascives de la jeune femme qui l'accompagnait.

Ce qui s'en suivit n'est pas très clair dans mon esprit. Assoupi, assomé par l'alcool, Taurus se réveilla brusquement en mugissant sauvagement:

-Par Bel, Pélias ce bâton sur lequel était fichée ta maudite pierre, je lui ai vendu !-

Je ne sais pas à qui il s'adressait, la moitié de ses mots étaient incompréhensibles. Puis, il se mit à jurer par les démons de Set, vociférant des menaces à mon encontre et me commandant de lui rendre le bâton qu'il venait de me vendre.

L'heure était venue pour moi de m'éclipser ...



Objectifs

 Pour gagner, les héros doivent récupérer le bâton noir et sortir de l'auberge (être sur la case de la flèche verte) avant le tour 10, correspondant à l'arrivée de la milice.

 l'Overlord gagne immédiatement la partie si le marchand, Khemsa, parvient à sortir de l'auberge avec le bâton noir (être sur la case de la flèche verte) ou si les deux héros sont en récupération simultanément.



La partie débute par Le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Taurus (armure de cuir, masse tribale, potion de vie)
- Belit la Tigresse (armure de cuir, sabre de pirate, dague, potion de vie)

◆ Les Héros débutent avec 0 gemme(s) en zone de fatigue.



◆ L'Overlord commence avec 6 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



: Renfort: 4 points de renforts, peuvent permettre de relever des gardes assomés, au prix d'un point par garde relevé. Chaque tuile ne peut avoir plus de 5 figurines attachées.



Règles spéciales

Table : monter sur le bar ou sur une table coûte 1 point de mouvement. Cela donne droit au bonus de surplomb pour les attaques à distance et au corps-à-corps, soit ☀.

Tabouret/Chaise/Banc : Lors d'une attaque au corps-à-corps ou à distance sur un garde, les héros peuvent utiliser un tabouret/chaise/banc, Le garde ciblé est alors automatiquement assomé, le tabouret/chaise/banc utilisé est retiré du plateau après l'attaque. Les héros peuvent transporter un de ces éléments.

Submergés par les gardes : Au début de son tour, si un héros est seul avec au moins 4 figurines hostiles dans sa zone, il est contraint de se mettre en récupération. Un Héros en récupération ne peut pas être attaqué par une figurine de l'overlord.

Épargnez les gardes ! : Taurus et Belit ne souhaitent tuer aucun garde. Lorsque l'un d'eux subit une attaque censée l'occire, il est considéré comme "assomé" et sa figurine est alors couchée sur sa zone et est désormais ignorée pour toute règle.

Khemsa, le marchand : Ne peut pas attaquer, ni être attaqué. Il ne peut se déplacer que sur une zone où se trouve une figurine amie, et ne peut pas sauter des ballustrade/escalier. A tout moment, s'il se retrouve seul avec un(des) héros sur une zone, il peut immédiatement fuir en effectuant un déplacement d'1 zone (sans tenir compte de la gêne), à condition que ce mouvement l'amène dans une zone contenant au moins un allié non-"assomé". S'il ne peut fuir, il cède le Bâton noir aux héros. Sa figurine est alors retirée du plateau et sa tuile retournée et déplacée à la fin de la rivière. La présence de Khemsa ne permet pas de bénéficier de la compétence Sous protection.