4-5 L'OEIL DE SET 1/2

Les fidèles ayant eu l'honneur de contempler le fameux joyau connu comme étant "L'Oeil de Set" n'ont de cesse de célébrer sa splendeur. Mais cet orbe maléfique est aussi une puissante relique magique, aujourd'hui aux mains du terrible nécromant Tsotha-lanthi. Pelias souhaite s'en emparer pour accroître ses pouvoirs et affaiblir du même coup son ennemi. Il a réuni pour l'occasion une bande de malandrins dont la vénalité n'a d'égale que leur talent à la satisfaire... Ils choisissent de pénétrer de nuit dans la Citadelle Ecarlate de Tsotha-lanthi, dans l'espoir de subtiliser discrètement le précieux joyau. Mais à peine franchi le mur d'enceinte, les chiens de garde se jettent sur les voleurs, qui s'apprêtent à tracer un sillage de sang...

Objectifs

Pour gagner les héros doivent parvenir à ouvrir la porte rouge et à sortir du plateau de jeu (1 point de mouvement suffit) avant la fin du tour 8, après quoi ils sont submergés par les renforts. Pour ce faire les héros doivent d'abord vaincre le capitaine et prendre la clé qui se trouve en sa possession.

Pour gagner l'Overlord doit empêcher les héros de parvenir à ouvrir la porte rouge et à sortir du plateau de jeu (1 point de mouvement suffit) avant la fin du tour 8, après quoi ils sont submergés par les renforts. Pour ce faire les héros doivent d'abord vaincre le capitaine et prendre la clé qui se trouve en sa possession.

La partie débute par Le tour des Héros.
Pour 3 Héros nous vous suggerons d'utiliser :

- Conan (armure de cuir, épée de conan)
- Pelias (dague et 4 sort(s) : Flétrissement, Guérison de Mitra, Peau d'anguille, Caresse de Bel)
- Valeria (sabre de pirate, dague de parade)

Pour 4 Héros nous vous suggerons d'utiliser :

- KS - Taurus (dague, lames de lancer)

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

3 Héros

L'*Overlord* commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 2 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

4 Héros

L'*Overlord* commence avec 11 gemmes en zone d'Énergie disponible et 2 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.

Renforts : -4 points de renfort.
-Les dragons noirs ne peuvent être appelés en renfort.

6

Possède une clef sur lui, qui ouvre la porte des souterrains (porte rouge)

Règles spéciales

Accès aux souterrains : Pour accéder aux souterrains, les héros doivent s'emparer de la clé en possession du capitaine (la ramasser est une action simple). Pour une action simple, un héros en possession de la clé peut ouvrir la porte donnant accès aux souterrains (scénario L'Oeil de Set 2). La partie s'arrête lorsque le premier héros franchit cette porte et sort du plateau de jeu pour un coût de 1 point de mouvement. Les gardes de la forteresse savent en effet qu'il est interdit de pénétrer dans l'antre de leur maître.

Saut/Escalade depuis le balcon : sauter depuis le balcon inflige sans défense possible, si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur le balcon coûte 1 point de mouvement supplémentaire pour un personnage ayant la compétence Escalade.

Fosse : y entrer est un mouvement normal, en sortir coûte 1 point de mouvement supplémentaire.

Grilles : les grilles ne bloquent pas les lignes de vue.

Portes : les portes peuvent être ouvertes par les héros en obtenant 3 symboles lors d'une manipulation complexe (crochetage). Elles peuvent également être détruites en obtenant 5 symboles lors d'une attaque. Elles ne peuvent être défoncées. Elles sont ensuite retirées du jeu. Les sbires de l'overlord peuvent franchir une porte gratuitement, la porte est alors retirée du plateau de jeu. La porte rouge donne accès aux souterrains du donjon rouge, où se trouve le joyau (cf. L'Oeil de Set 2). Cette porte, renforcée magiquement, ne peut être ouverte par aucun autre moyen (même magique) que par la clé en possession du capitaine.

Tonneau : lors d'une attaque au corps-à-corps, utiliser un tonneau ajoute en plus de son bonus d'arme lors de l'attaque mais détruit l'objet utilisé. Il s'agit d'une action gratuite.

Coffres : 5 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 1 orbe explosif, 1 arbalète et 1 cotte de mailles.

Shebbal Sag