



Les héros sont arrivés au bout du chemin qui les a mené au Sorcier Rouge, ennemi intime du roi Osric de Zamora. Après avoir traversé la mer de Vilayet et vaincu Shubba, nos aventuriers se retrouvent au pied de la tour qui abrite l'ancre du nécromancien. S'ils parviennent à le vaincre, honneurs et joyaux les attendent. S'ils échouent, seuls les dieux savent ce que leur réserve leur ennemi... Renseignés par des montagnards habitant la région, les aventuriers hésitent à emprunter une conduite d'eau souterraine menant dans les soubassements de la tour ou à attaquer de front l'ignoble sorcier...



Objectifs

 Pour gagner les héros doivent vaincre le Sorcier Rouge avant la fin du tour 8, après quoi ce dernier s'enfuit sous la forme d'une brume rouge.

 Pour gagner l'Overlord doit vaincre les héros et protéger le Sorcier Rouge jusqu'à la fin du tour 8.



La partie débute par Le tour des Héros.

Pour 3 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan le Vagabond (hache)
- Valeria (sabre de pirate)
- Shevatas (kriss)

Pour 4 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- KS - Taurus (lames de lancer)

 Les Héros débutent avec 3 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 3 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Renforts : -4 points de renfort.

Les gardes et arbalétriers reviennent en renfort par le poste de garde ou le sommet de la tour.

Les momies reviennent en renfort dans la cave.

L'araignée géante ne peut être appelée en renfort.

-L'invocation: 1 fois par partie, le Sorcier Rouge peut invoquer un démon des ténèbres à l'endroit indiqué sur la carte, en haut de la tour. Le démon des ténèbres peut se déplacer verticalement à l'extérieur de la tour, pour 1 point de déplacement par étage plus 1 point pour entrer par une fenêtre dans une zone adjacente à l'intérieur de la tour. Lors de son arrivée, la tuile du démon des ténèbres est jouée gratuitement immédiatement puis placée à la dernière position de la rivière. Elle pourra ensuite être activée normalement lors des tours suivants de l'overlord. Le démon des ténèbres dispose de 6 points de vie.



6



7



Avec les sorts : Halo de Set, Réveil de Yajur, Nuage mortel, Téléportation

Règles spéciales

Premier tour des héros : Les héros peuvent choisir d'entrer dans la tour par deux chemins différents: soit par l'entrée principale indiquée en ➡ ou par les souterrains indiqués en ➡, par une ancienne voie d'écoulement qui débouche plus loin dans la vallée.

Infiltration : Les héros peuvent tenter d'aborder la tour du Sorcier Rouge en choisissant la discrétion. Pour ce faire il leur faut impérativement choisir d'arriver par l'entrée ➡. Il leur faut également éviter impérativement d'entrer dans la ligne de vue d'un arbalétrier, d'un garde ou du sorcier. Le cas échéant, ils peuvent néanmoins éviter que l'alerte ne soit donnée si et seulement si aucun sbire ne les ayant vu n'est encore présent au début du tour suivant de l'overlord. Cet état empêche l'overlord d'activer les tuiles concernées, mais il peut toujours activer l'araignée géante ou/et les momies. Enfin, le compte-tour reste bloqué au tour 0 tant que l'alerte n'a pas été donnée.

Escalade : La tour peut être escaladée depuis les zones adjacentes à l'extérieur de la tour par des héros possédant la compétence escalade. Grimper d'un étage à l'autre nécessite deux points de mouvement supplémentaires. Ainsi, grimper au troisième étage depuis le sol nécessite 6 points de mouvement, alors que monter de l'étage 2 à l'étage 3 nécessite seulement 3 points de mouvement. Les étages 2 et 3 possèdent des fenêtres, et le haut de la tour peut être accédé par son rempart. Néanmoins, escalader la tour est une manipulation complexe pour les héros disposant de la compétence saut qui nécessite un nombre de symboles égal ou supérieur au niveau de difficulté de l'ascension. Cette dernière est égale à 1 symbole par étage. En cas d'échec, le héros encaisse ➡ de dégâts par étage d'où le héros chute. Ainsi, une chute du troisième étage occasionne ➡ ➡ ➡ de dégâts, sans défense possible. Un personnage ne peut s'attarder sur une paroi verticale d'un tour sur l'autre, il doit donc parvenir à accéder à une pièce au terme de son mouvement.

Lignes de vue : Les personnages situés à l'intérieur de la tour disposent d'une ligne de vue sur la zone adjacente au sol.

Araignée géante : L'araignée géante peut se déplacer le long des parois extérieures de la tour, pour 1 point par étage descendu ou monté. Il lui faut également dépenser 1 point de mouvement pour entrer dans la tour depuis la fenêtre à laquelle elle est parvenue. Si l'araignée géante souhaite entrer dans une zone qui ne se trouve pas directement à la verticale de celle qu'elle vient de quitter, elle doit dépenser 1 point de mouvement supplémentaire par zone séparant la-dite zone à celle qu'elle essaye d'atteindre.

Portes : les portes exigent l'obtention de deux symboles lors d'une manipulation complexe ou de cinq symboles lors d'une attaque pour être ouvertes. Elles ne peuvent être défoncées. Elles sont ensuite retirées du jeu. Les figurines de l'overlord ouvrent et ferment gratuitement les portes du donjon, à l'exception des momies, de l'araignée géante et du démon des ténèbres qui ne peuvent les franchir si elles sont fermées.

Coffres : 5 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes équipement est composé d'1 orbe explosif, 1 épée turanienne, 1 sceptre stygien, 1 armure d'écailles et 1 potion de vie.

Règles de campagne : Le Sorcier Rouge est une campagne en 3 actes. A la fin de chaque acte, les personnages ou l'overlord sont récompensés par des gemmes de campagne. Une victoire lors d'un scénario est récompensée de deux gemmes de campagne et une défaite d'une seule. Pour les différencier des gemmes ordinaires des joueurs et de l'overlord, elles sont prises dans les réserves de la couleur opposée. Ces gemmes sont disponibles à chaque début de tour d'un camp, et peuvent être utilisées comme des gemmes normales. Elles sont mises de côté une fois utilisées mais redeviennent disponibles à chaque début de tour des héros ou de l'overlord, respectivement. Elles ne peuvent être stockées pour être cumulées d'un tour à l'autre. De plus, dans le cadre de cette campagne, les héros peuvent conserver l'équipement acquis d'un scénario à l'autre.

Jhebbal Sag