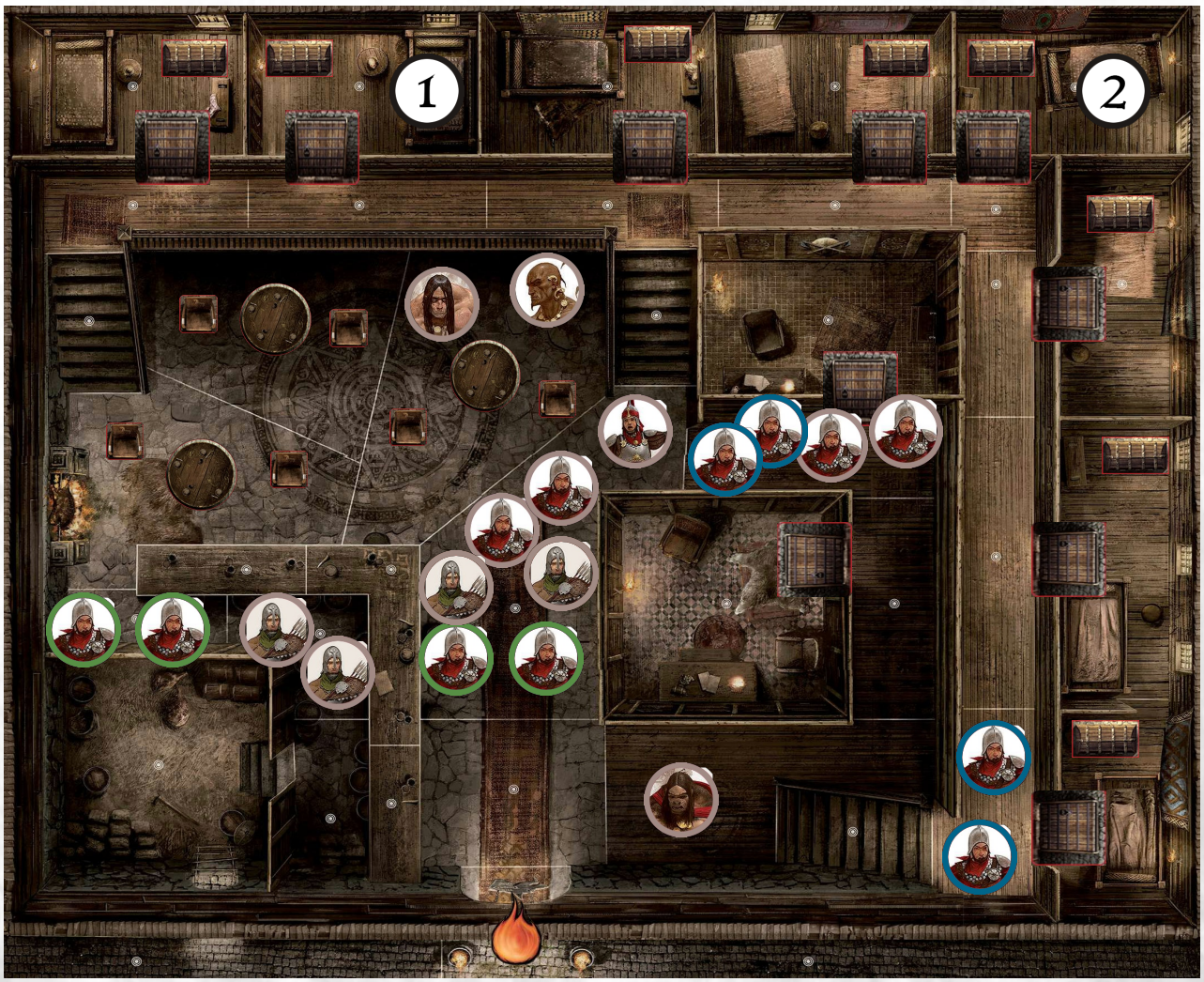
3 L'ARTÉFACT DE NABONIDUS

Nabonidus enrageait ! Qui avait osé pénétrer dans sa villa-forteresse pour lui voler son précieux artéfact, lui, le Prêtre Rouge, le véritable maître de cette ville ? N'était-il pas celui qui tirait les ficelles dans l'ombre, versant des pots-de-vin aux uns et en faisant assassiner les autres ? Ne pouvant se résoudre à se séparer de cet objet essentiel à ses invocations impies, il sollicita son réseau d'espions pour enquêter dans le quartier du Dédale ainsi nommé car il était un enchevêtrement de ruelles tortueuses et crasseuses fréquentées par les plus audacieux voleurs du royaume. Rapidement, Nabonidus apprit l'identité des détrousseurs : Conan, un barbare cimmérien et Shevatas un habile cambrioleur. Les deux vauriens étaient attablés à la Taverne du Rat dépensant leur argent en boissons et bonnes compagnies. Le prêtre fit alors appel à la milice de la ville qu'il avait déjà corrompue pour arrêter les deux malandrins impudents. Les gardes investirent rapidement la taverne en encerclant les deux héros et les sommèrent de se rendre sans faire d'histoire. Surpris, Conan eut juste le temps d'ordonner à un jeune garçon d'aller prévenir ses hommes passant des moments de débauches dans les autres établissements du quartier, avant de se jeter sur les miliciens.



Objectifs

Pour gagner les héros doivent empêcher l'Overlord de récupérer l'artéfact avant la fin du Tour 7 (les hommes de Conan arrivant à la rescousse).

Pour gagner l'Overlord doit récupérer l'artéfact avant la fin du Tour 7.

La partie débute par le tour de l'Overlord.

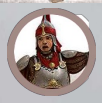
- Conan (Dague, Armure de cuir) Hache de bataille dans le coffre de sa chambre.
- Shevatas (Kriss) Lames de lancer, 1 armure de cuir dans le coffre de sa chambre.

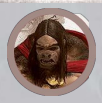
Les Héros débutent avec 4 gemme(s) en zone de fatigue.

L'Overlord commence avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible et 7 en zone de Fatigue. Il récupère 6 gemmes par tour.

Renforts : 4 points de renfort

Discipline militaire :
L'Overlord peut choisir n'importe quelle tuile de la Rivière (sauf le Capitaine, Thak et la tuile Événement) et la jouer pour le coût d'une gemme (la tuile jouée va à la fin de la Rivière). Cet événement ne peut être joué qu'une seule fois par partie.

2 

5 

Règles spéciales

Thak :
n'ayant que moyennement confiance aux capacités des hommes de la milice, Nabonidus a envoyé son garde du corps, l'imposant homme-singe pour retrouver l'artéfact auquel il est lié par une puissante magie. Thak sait toujours où se trouve l'artéfact et se dirige vers lui ou vers le personnage l'ayant en sa possession.

L'artéfact de Nabonidus :
utilisez la carte Artéfact stygien pour représenter l'objet volé à Nabonidus. Au début de la partie, l'artéfact est dans un des coffres des Héros au choix des joueurs. Thak se déplacera donc vers la chambre du Héros où se trouve l'artéfact. Dès qu'un Héros entre en possession de l'artéfact, Thak poursuivra ce Héros. Si le Héros possédant l'artéfact est mis hors de combat par une figurine de l'Overlord, celle-ci s'en empare à moins que l'autre Héros se trouve dans la même zone. Dans ce cas, le Héros s'en empare immédiatement au prix d'une manipulation simple. S'il n'y arrive pas, la figurine de l'Overlord prend l'artéfact, mettant ainsi fin à la partie.

Hallebarde :
(seulement valable pour Conan). Dès que Conan élimine son premier garde, il peut, au prix d'une manipulation simple, s'équiper de la hallebarde du garde (donnez-lui la carte Hallebarde).

Chambres :
les Héros, se sentant en confiance dans la taverne, ont laissé leurs équipements dans leur chambre. La chambre 1 est celle de Conan et la chambre 2 est celle de Shevatas. Les Héros peuvent entrer dans leur chambre respective sans aucun malus lié à la porte (ils en ont les clés). Une fois à l'intérieur, ils peuvent ouvrir leur coffre ce qui nécessite une manipulation simple.

Portes :
un Héros situé dans une zone adjacente à une porte peut tenter de l'ouvrir en réussissant une manipulation complexe de difficulté 2. En cas de succès, la porte est retirée du jeu. Les unités de l'Overlord traversent les portes gratuitement. Si une unité de l'Overlord traverse une porte, celle-ci est retirée du jeu.

Murs :
tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.

Saut/Escalade depuis la balustrade :
sauter de la balustrade inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 points de mouvement supplémentaires pour un personnage ayant la compétence Escalade (impossible autrement).

Saut/Escalade depuis un escalier :
sauter des escaliers inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la zone d'un escalier par la rambarde sur le côté coûte 1 point de mouvement supplémentaire pour une personnage ayant la compétence Escalade (impossible autrement). Emprunter l'escalier normalement n'engendre pas de surcoût de points de mouvement.

Bar et Tables :
un personnage peut monter sur le bar ou sur une table pour 1 point de mouvement supplémentaire, qu'il ait ou non la compétence Saut ou Escalade. Tant qu'il se trouve sur le bar ou sur une table, il bénéficie du bonus de surplomb de pour ses attaques au corps-à-corps et à distance. Le bar et les tables ne bloquent pas les lignes de vue. En descendre n'engendre pas de surcoût de points de mouvement.

Tabourets :
ramasser un tabouret est gratuit et doit être réalisé lors de l'action d'attaque au corps-à-corps. Le tabouret est immédiatement utilisé par l'attaquant pour bénéficier du bonus de , en plus du bonus d'attaque de son arme s'il en utilise une. Il est ensuite défaussé. Le tabouret peut être également utilisé en défense par un personnage (s'il ne l'a pas déjà utilisé lors de son attaque). Dans ce cas, il bénéficie d'un bonus de .

Coffres :
6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan (en plus des 2 coffres des Héros). Le paquets de cartes Équipements est composé d'1 arbalète, 3 potions de vie et 2 coffres vides.

Pipize et Teil