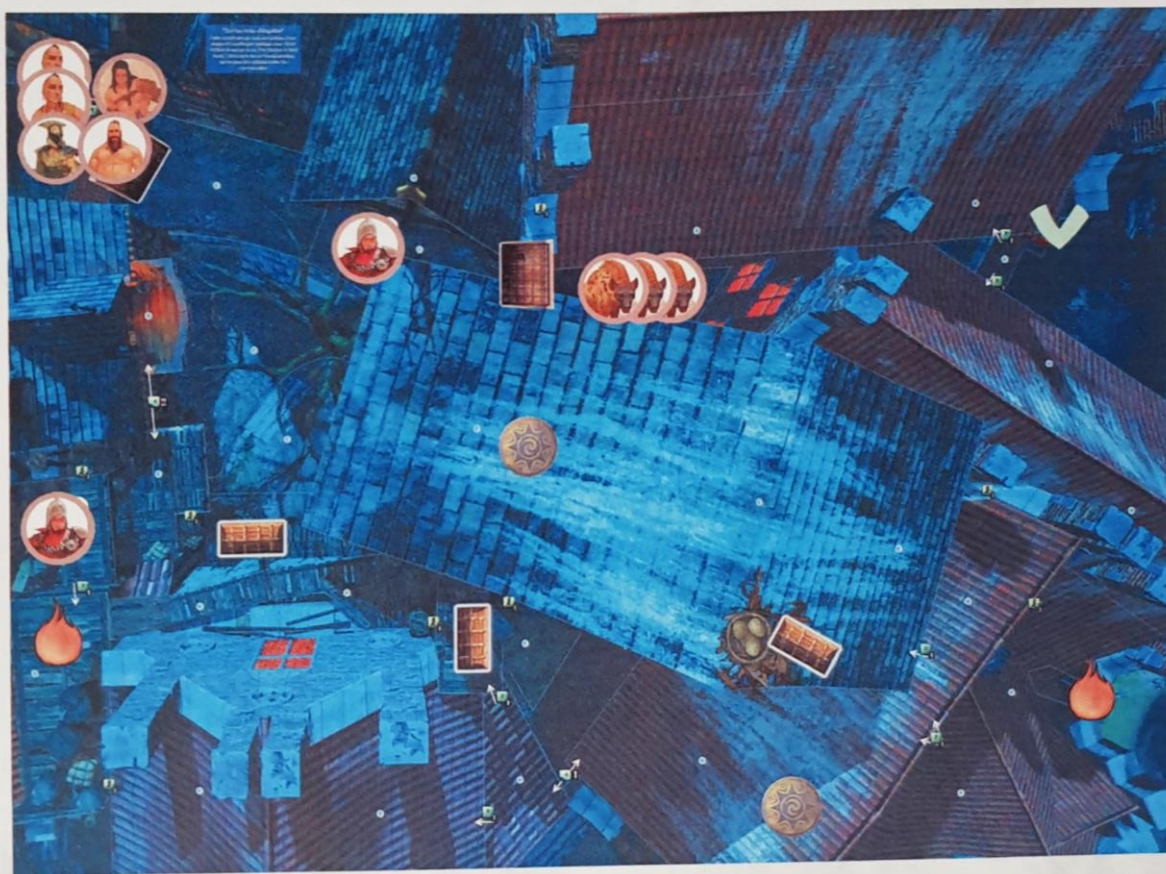




Conan et Taurus, son associé, se sont lancés un défi, celui de détrousser le riche collectionneur d'art occulte Shemite : Othbaal. Pas même Shevatas n'a pas eu l'audace de se frotter au nid de piège qui compose le manoir du noble, situé au cœur d'Asgalun. Les deux voleurs téméraires, après une longue préparation, ont mis un audacieux plan à exécution et les voici désormais dans les rues d'Asgalun chargés du poids de leur larcin nocturne : une lourde relique impie, dont on leur a déjà promis un (très) riche dédommagement ! L'alerte a malheureusement été donnée dans le manoir et les gens de la maisonnée, leur capitaine en tête, sont déjà à leur poursuite. Othbaal, rouge de colère, a fait sonner la cloche qui fait rappliquer la milice urbaine. Pour nos deux héros, il est plus que temps de se perdre dans le dédale des toits d'Asgalun... Plus que leurs vies, ils risquent de perdre leurs âmes s'ils sont capturés. Courrez... courez pauvres fous !



Objectifs



Pour gagner : au moins un héros doit sortir avec l'Artefact Stygien par la fenêtre en vitrail, notée par la marque (V) verte, avant la fin du tour 12 des héros. En récompense de leurs efforts, et en échange de l'Artefact, les héros recevront l'équivalent d'une rançon royale, qu'ils pourront dillapider en alcool et en charmantes compagnies... leur réputation est faite ! Note : sortir par la fenêtre coûte un point de mouvement, uniquement à partir de la plateforme adjacente en planches de bois.




Pour gagner l'Overlord doit empêcher les héros de sortir par la fenêtre avec l'Artefact Stygien avant la fin du tour 12 des héros. Un héros à zéro point de vie est capturé définitivement, il sera torturé et subira d'horribles douleurs.




La partie débute par Le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan le Vagabond (sabre de pirate, armure de cuir) Conan porte également une Corde (poids 1) et l'Artefact Stygien (poids 5). Attention, du fait de son équipement, Conan souffre d'une réduction d'1 pour son mouvement gratuit conformément aux règles)
- Taurus (dague, lames de lancer, armure de cuir) Taurus porte également une Corde (poids 1)


 Les Héros débutent avec 5 gemme(s) en zone de fatigue.



 L'Overlord commence avec 2 gemmes en zone d'Énergie disponible et 7 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Renforts : L'overlord peut choisir au choix parmi :

- Faire entrer le Sorcier (Othbaal 4 points de vie), un Garde Bossonien (socle gris) et un Pirate (socle gris) dans la zone du balcon éclairé du Manoir du noble (situé en haut à gauche de la carte). Cet évènement ne peut être activé qu'une fois.
- Faire entrer le Démon des Ténèbres (4 points de vie) sur la case du Nid. Le Démon symbolise un Rohk sauvage, oiseau mythique ayant une taille et une force énorme, qui nidifiait tranquillement et qui décide de défendre ses œufs contre ces brusques intrus. Cet évènement n'est activable qu'une fois et uniquement si un des héros a pénétré ou traversé l'une des cases portant un .
- Faire entrer 3 points de renforts (Gardes Bossoniens et/ou Pirates à socles gris uniquement). L'overlord ne peut pas contrôler plus de 5 Gardes ou plus de 5 Pirates sur le terrain.



4



Avec les sorts : Porté par le vent, Tempête d'éclairs

Règles spéciales



Coffres : 3 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie et d'un "coffre vide".

Portes : Les portes coûtent 1 point de mouvement supplémentaire la 1re fois qu'elles sont franchies. Elles sont ensuite retirées du jeu. Seules les figurines non animales peuvent ouvrir une porte : il faut en effet ouvrir la porte des hyènes pour qu'elles puissent sortir de leur zone de départ ou bien ouvrir le portail de départ pour que Constantius et ses acolytes puissent se lancer à la poursuite des voleurs.

Saut : Toutes les figurines de l'Overlord possèdent les compétences "saut" et "escalade" en plus de leurs propres compétences.

Hauteurs : Chaque zone du terrain possède un niveau de hauteur marqué dans le rond bleu de ligne de vue. "0" correspond au niveau du sol. Les dommages de chute sont calculés en fonction de la différence de niveau. Une chute d'1 étage inflige 2 dés (●), 2 étages : 4 dés (●●), 3 étages : 6 dés (●●●), 4 étages : 8 dés (●●●●), sans défense possible. Une chute de 5 étages est automatiquement fatale (consolation : le héros ne sera pas capturé et torturé !).

Les toits d'Asgalun : Les toits étant assez difficilement accessibles, ils conduisent à des pénalités de mouvement qui sont indiquées aux frontières entre les zones de jeu :

-  1 : traverser cette frontière dans le sens de la montée (flèche) coûte 1 pt de mouvement supplémentaire et nécessite la compétence "Escalade".
-  1 : traverser cette frontière dans le sens de la montée (ou entre zone de même hauteur) coûte 1 pt de mouvement supplémentaire.
- les mouvements dans le sens de la descente (hors chute) n'entraînent pas de coût supplémentaire si la différence d'étage est de 1. Si la différence de hauteur dépasse 1 alors c'est une chute qui inflige des dommages.

Course poursuite : La poursuite étant haletante et simultanée, les figurines de l'Overlord ne considèrent aucun coût additionnel pour passer d'une zone à une autre lors de leurs mouvements (grimper, terrain difficile). Elles doivent néanmoins réaliser les sauts, conformément aux règles et peuvent risquer de chuter.

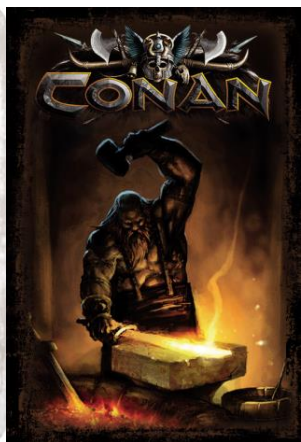
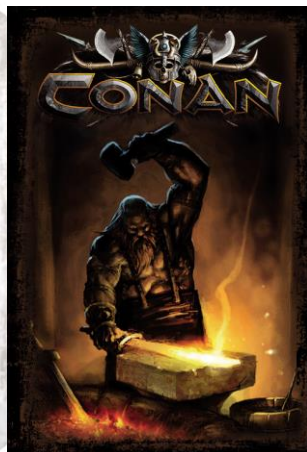
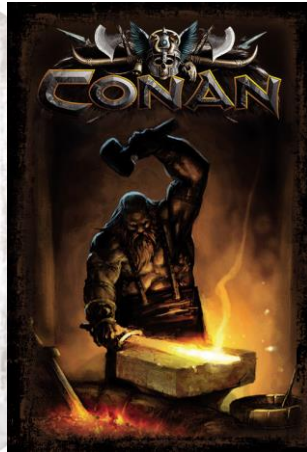
Chutes : Toute figurine échouant à un saut subit des dommages en fonction de la hauteur de chute. Toute figurine se trouvant sur une zone de toit en pente (ne sont donc pas concernées : les plateformes et coursives en bois) et qui subissent 2 dommages ou plus (après défenses) en une attaque (corps-à-corps, tir, sort) doivent consommer, au moment où le dommage est infligé, une gemme d'action disponible pour se rattraper... sous peine de chuter du toit vers la zone en aval et subir les blessures de chute correspondantes. Pour les héros, si un allié est dans la même zone que celui qui risque la chute, alors la gemme peut être dépensée par cet allié, qui s'est jeté à son secours. Même si la zone où la figurine a chuté est encore un toit en pente, la figurine ne risque pas de rechuter une nouvelle fois (sauf si elle resubit plus tard une autre attaque causant 2 dommages ou plus).

Les figurines avec la compétence "Vol" ou le sort "Porté par le vent" sont immunisées aux dommages de chute (même si le sort n'est pas activé à ce moment là).

Corde : Les héros sont équipés de "Cordes". Un héros peut décider de hisser un allié d'une zone adjacente à l'aide d'une corde (pour le faire remonter suite à une chute par exemple). Il faut pour cela dépenser une gemme par "étage" à parcourir (=différence entre les valeurs de hauteur des zones à parcourir). Cette dépense peut être payée par l'un, l'autre ou partagée entre les 2 héros. Ce mouvement spécial, en plus du coût en gemme, consomme également le mouvement gratuit des 2 héros.

Départ : Les héros sont galvanisés par leur larcin et fuient en avant. Les héros lors de leur premier tour ne peuvent pas reculer pour attaquer les hommes du manoir (Constantius) et ses acolytes (figurines de Pirates).

Gid



Main escape routes

