

Campagne *Le roi des voleurs*

Le roi des voleurs doit aussi savoir mener des ruffians au combat ! Le Péril et L'Attrape-cœur mouillent en ce moment dans les eaux gelées du port d'Asgalun. Prétendant ignorer qui se trouve à bord, les maîtres de la Guilde ont recruté des hommes de main, afin de vérifier, par un bref coup de main, que les deux prétendants au titre sont aussi des pirates acceptables. L'aube se lève à peine sur le port enneigé, lorsque des ombres se faufilent jusqu'aux quais et, descendant avec précaution sur la glace, commencent à faire mouvement vers les navires couverts de givre. À Taurus et Shevatas de montrer qu'ils savent mener leurs hommes et n'ont pas froid aux yeux !



Les Héros et leurs alliés peuvent se placer sur toutes les zones marquées d'un 1.

Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent tuer un maximum de figurines de l'overlord.

Pour gagner, l'overlord doit tuer un maximum de figurines des Héros, alliés compris.

La partie s'achève à la fin du tour 6. Celui qui a tué le plus de figurines du camp adverse gagne la partie.

Héros

La partie débute par le tour des héros. Nous vous suggérons d'utiliser :

- Taurus (armure de cuir, sabre de pirate, dague de parade)
- Shevatas (armures de cuir, kriss, lames de lancer)

Les Héros commencent la partie avec 4 gemmes en zone de Fatigue.

Overlord

L'overlord débute avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 gemmes en zone de fatigue. Il en récupère 5 par tour.



Renfort : 4 points de renfort ; les figurines doivent réapparaître sur le bateau sur lequel elles se trouvaient au départ.



Capitaine : 6 points de vie

Nahtok : 4 points de vie, sorts Halo de Set, Barrière mystique, Rage d'Ymir

Règles spéciales :



(4 figurines)

(4 figurines)

Une sacrée bande de ruffians ! : chaque Héros bénéficie, pour ce scénario, d'une des deux tuiles suivantes. Ils sont considérés comme des Alliés, et s'activent tous gratuitement à chaque tour des héros.

Compter les morts : chaque figurine tuée par l'un ou l'autre camp au cours de la partie (qu'elle revienne ou non grâce au renfort) rapporte 1 point de victoire. Les morts accidentelles (par un saut raté par exemple) ne comptent pas. Les Héros peuvent compter leurs scores respectifs.

Pris dans les glaces : gelées par l'hiver, les eaux du port d'Asgalun comptent comme des zones normales (et non comme des zones d'eau). Les figurines placées dans les bateaux bénéficient d'un bonus de surplomb (1 dé jaune) quand elles ciblent des figurines placées sur les zones de glace.

Monter à bord : passer d'une zone de glace à une zone adjacente de bateaux exige la dépense de 2 points de mouvement supplémentaires, ou 1 point si la figurine dispose de la compétence Escalade.

Sauter du bord : passer d'une zone de bateau à une zone adjacente de glace inflige 2 dés jaunes de dégâts, et 1 dé jaune aux figurines disposant de la compétence Saut (pas de défense possible).

Sauter d'un bord à l'autre : si une figurine échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. La difficulté de chaque saut est indiquée sur le plan.