Le roi des voleurs

Une mini-campagne de quatre scénarios pour trois joueurs

Malgré le froid qui s'est abattu sur la cité d'Asgalun, la Guilde des Voleurs a maintenu son célèbre concours. Tous les dix ans, il permet de désigner un successeur à la tête de l'organisation criminelle, dont les ramifications s'étendent dans tout le royaume. Les prétendants au titre de Roi des Voleurs affluent, mais après une sévère sélection, ils ne sont plus que quelques-uns à pouvoir briguer le trône. Les organisateurs les lâchent alors sur la ville, pour des épreuves, où il faudra montrer autant d'habilité et de discernement, que de chance et de courage.
Qui remportera le titre ? Réunis en duo le temps de trois épreuves, Taurus et Shevatas fourbissent leurs armes en espérant bien remporter le morceau.

Cette petite campagne est prévue pour trois joueurs : un overlord et deux joueurs qui joueront Taurus et Shevatas. Elle est composée des scénarios suivants :
- ***La bourse ou la vie !*** (plateau de la taverne), dans lequel les Héros et l'overlord surenchérissent afin de gagner des alliés
- ***Rififi pour des vestiges*** (plateau de la forteresse), dans lequel les Héros tenterons d'investir discrètement un châtelet bien gardé afin de répondre au défi lancé par les maîtres de la guilde
- ***À l'abordage !*** (plateau des bateaux), dans lequel les Héros mèneront l'assaut sur deux navires à l'ancre
- ***Duel dans les ténèbres*** (plateau du fortin en ruines), dans lequel les Héros tenteront chacun d'être le premier à mettre la main sur la Couronne du roi des voleurs, cachée dans des ruines pleines des pièges tendus par les maîtres de la Guilde

Les trois premiers scénarios peuvent se jouer dans l'ordre que souhaitent les joueurs (en cas de litige, la majorité l'emporte). ***Duel dans les ténèbres***, en revanche, désignera le gagnant du concours et doit être joué en dernier.

Au cours de la campagne, on observera les règles suivantes :
- les Héros sont libres d'utiliser ou non l'équipement gagné dans les scénarios précédents
- chaque scénario gagné par les Héros permet à chacun de passer une gemme de la zone de Fatigue en zone d'Énergie disponible lors de la mise en place des scénarios suivants
- chaque scénario perdu par les Héros oblige chacun d'entre eux à passer une gemme de la zone d'Énergie disponible en zone de Fatigue lors de la mise en place des scénarios suivants
- un Héros ayant toutes ses gemmes en zone de Blessures est mis hors de combat et quitte le plateau
- toutes les blessures disparaissent d'un scénario à l'autre
- les Héros peuvent additionner les scores obtenus sur chaque scénario pour mesurer leur réussite

Nicolas Texier