

Campagne *Le roi des voleurs*

Le vieux châtelet du comte Darkan domine la ville depuis des centaines d'années. Bâti à l'origine pour protéger le port des incursions barbares venues de l'arrière-pays, il a conservé son aspect rébarbatif et le comte continue d'y maintenir une petite garnison qui s'emploie surtout à patrouiller dans les faubourgs de la ville. Des rumeurs prétendent aussi qu'il y a logé un sorcier qui profite des lieux pour ses expériences. On raconte aussi que ces murs abritent encore des vestiges du temps de leur fondation. Ce sont ces vieilleries sans valeur que les maîtres de la Guilde, cachant mal leur amusement, ont désigné aux deux prétendants. Mais attention, certains hommes du comte sont redoutables, la patrouille peut revenir à tout moment et qui sait de quelles diableries le sorcier est capable !



Placez un chandelier sur chaque zone marquée d'un 1.

Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent détruire les 3 vestiges.

Pour gagner, l'overlord doit empêcher les Héros de détruire les 3 vestiges avant la fin du tour 9, qui marque la fin de 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 (armure de cuir, kriss, lames de lancer)

Les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de Fatigue.

Overlord

L'overlord débute avec 2 gemmes en zone d'Énergie disponible et 8 gemmes en zone de fatigue. Il en récupère 5 par tour.



Renfort : 0 points de renfort (voir règles spéciales)

De mauvais renseignements : l'overlord choisit deux vestiges, et les place dans une zone de son choix dotée d'une porte fermée. Cet événement ne peut être joué qu'une fois.



Constantius : 5 points de vie

Sorcier de guerre : 4 points de vie, sorts Retour des Braves, Téléportation, Halo de Set (son halo n'est pas activé au début de la partie)

Règles spéciales :

À la garde ! : au début de la partie, placez 3 gardes bossoniens et 2 archers bossoniens disponibles en renfort.

Furtivité : lors d'un déplacement, un Héros peut tenter d'être furtif. Il s'agit d'une manipulation complexe d'une difficulté égale au nombre de figurines qui disposent, au cours du mouvement, d'une ligne de vue sur le Héros. En cas de réussite, le Héros est considéré comme furtif, les figurines de l'overlord ne comptent pas pour la gêne lors du mouvement et ne peuvent pas attaquer les Héros lors de leur prochaine activation. En cas d'échec, les règles normales s'appliquent sans changement, et l'alarme est donnée (voir ci-dessous).

Alarme ! : l'alarme est donnée la première fois qu'une figurine de l'overlord dispose d'une ligne de vue sur un Héros qui n'est pas furtif, ou dès que les Héros attaquent une figurine de l'overlord sans parvenir à la tuer au cours de leur activation. Dès que l'alarme est donnée, l'événement Renfort offre 5 points de renfort.

Les Vestiges : représentés par les chandeliers, ils peuvent être détruits par les Héros grâce à une attaque au corps à corps totalisant 4 réussites (pas de défense possible).

Portes : Les figurines de l'overlord ouvrent et referment les portes gratuitement. Un Héros peut ouvrir une porte par une manipulation complexe de difficulté 2 (crochetage). En cas de réussite, la porte est enlevée du plateau.

Coffres : la pioche des coffres est composée de 2 potions de vie, 1 hache, 1 cotte de mailles.

Note de l'auteur : la furtivité peut être un bon moyen de paralyser l'overlord, mais s'avère coûteux et limite le nombre de mouvements des Héros par la saturation de manipulation des Héros (3 pour Shevatas et 4 pour Taurus). Il faut donc savoir l'abandonner au bon moment, afin de profiter ensuite de la mobilité de Shevatas pour contourner la menace représentée par Constantius. Dès que l'alarme est donnée, le Sorcier pourra également invoquer sur sa zone jusqu'à 5 gardes ; ne pas hésiter par conséquent à s'approcher de lui en mode furtif. Enfin, ne pas oublier que le compte-tours tourne. Les maîtres de la Guilde ont proposé là un défi à la hauteur de l'enjeu !