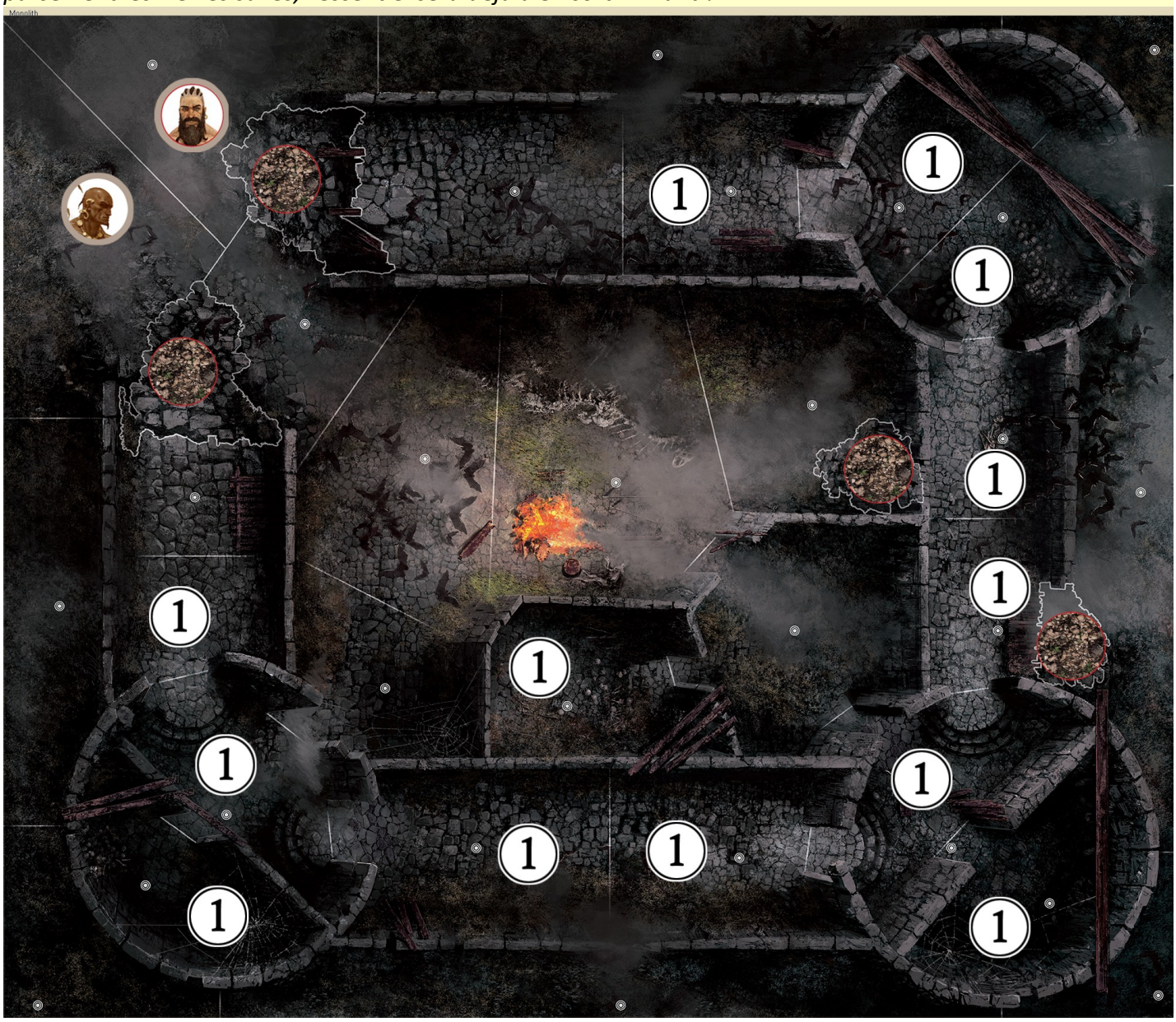
3 joueurs **DUEL DANS LES TÉNÈBRES** Difficulté 2

Campagne *Le roi des voleurs*, scénario final

Afin de départager les prétendants au titre du roi des voleurs, les maîtres de la Guilde ont aménagé des ruines sises dans les faubourgs désertés de la ville. Là, des années de recherches et de sortilèges leur ont permis de parsemer le fortin de pièges aussi multiples que vicieux. Les maîtres de la Guilde ont disposé des sceaux dans des coffres sur place. L'ultime épreuve paraît simple : ramener tous les sceaux, celui en ramenant le plus devant être désigné Roi des Voleurs. Mais si l'on en croit les rumeurs au sujet des chausses-trappes qui parsèment les vieilles salles, l'essentiel sera déjà d'en sortir vivant !



Placez un coffre ou un tonneau dans chaque zone marquée d'un 1.

Objectifs :

Le Héros qui possède le plus grand nombre de sceaux à la fin de la partie est couronné Roi des Voleurs, à condition que les 13 sceaux aient été découverts.

Pour gagner, l'overlord doit empêcher les Héros de ramasser les 13 sceaux avant la fin du tour 10, 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 commencent la partie avec 5 gemmes dans leur zone d'Énergie disponible et 5 gemmes dans la zone de Fatigue.

Overlord

L'overlord débute avec 3 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 gemmes en zone de fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.
Pour cette partie, l'overlord ne bénéficie d'aucune troupe ni tuile, ni rivière. À la place, il active le piège de son choix lorsqu'un Héros entre dans une zone marquée d'un 1. Les gemmes peuvent servir à des relances.

Règles spéciales :

Les pièges : au début de la partie, l'overlord prend les 12 pions reliques. Quand un Héros entre sur une zone qui n'a pas encore été traversée, l'overlord choisit un pion relique et active le piège correspondant, dont l'effet a lieu lors du tour des Héros, au moment choisi par l'overlord. Le pion est ensuite défaussé. Les pièges sont les suivants :
1 : éclairs ! une attaque de zone (2 dés rouge) se déclenche dans la zone ou dans une zone adjacente, au choix de l'overlord
2 : poutre ! Une poutre montée sur balancier inflige une attaque au cors à corps de 3 dés oranges sur le premier Héros à entrer dans la zone
3 : poudre de lotus pourpre ! Tous les Héros présents dans la zone et dans les zones adjacentes transfèrent 3 gemmes de leur zone d'Énergie disponible dans leur zone de Fatigue
4 : trappe ! L'overlord choisit un Héros, n'importe où sur le plateau. Ce Héros est obligé de se reposer au prochain tour et subit une attaque au corps à corps de 2 dés oranges
5 : vortex de téléportation ! À n'importe quel moment du tour des Héros, l'overlord choisit un Héros présent dans la zone et le déplace sur une zone de son choix qui ne contient ni coffre ni tonneau
6 : sirènes terrifiantes ! Tous les Héros, où qu'ils soient sur le plateau, voient leurs indices de saturation descendus à 2 pour le prochain tour
7 : piège à ricochet ! L'overlord choisit un pion relique parmi ceux déjà employés et en déclenche l'effet sur une autre zone que celle où le pion 7 est utilisé
8 : gaz hallucinatoire ! Chaque Héros doit, dans ce tour, dépenser 3 gemmes en une attaque au corps à corps contre l'autre Héros, quitte à effectuer des mouvements, ou subir 1 dé rouge de dégâts, sans défense possible.
9 : sol de naphte collante ! Les Héros qui quittent la zone perdent leur base de mouvement pour le tour suivant (laisser le pion relique sur la zone pour mémoire)
10 : dalle éjectable ! L'overlord choisit un Héros dans la zone, le déplace de 2 zones (sans tenir compte des contraintes du terrain) et lui fait subir 2 dés jaunes de dégâts, sans défense possible (ou 1 dé jaune si le Héros possède la compétence Saut)
11 : fléchettes empoisonnées ! Le Héros qui entre en premier dans la zone subit 1 blessure au début de ses 3 prochaines activations (pas de défense possible ; placez le pion relique sur la fiche du Héros pour mémoire)

12 : squelettes ! L'overlord place 6 squelettes dans la zone et, tant qu'ils sont vivants, peut tous les activer pour 1 gemme. Il peut dépenser des gemmes pour des améliorations ponctuelles.
13 : sorcellerie ! Chaque sceau voit son poids augmenté de 1 pour le prochain tour.

Détecter les pièges : un Héros qui dispose d'une ligne de vue sur une salle où un piège ne s'est pas encore déclenché peut le détecter grâce à une manœuvre complexe de difficulté 3. En cas de réussite, l'overlord révèle le piège qu'il a choisi pour la zone. En cas d'échec, rien ne se passe. Les Héros ne peuvent cependant pas désamorcer les pièges.

Coffres : il n'y pas de pioche pour les coffres et les tonneaux. Un crochetage (difficulté 2) permet de s'emparer du sceau disposé là par les maîtres de la Guilde, puis le tonneau ou le coffre est défaussé. Chaque sceau est considéré comme un objet de poids 0.

Il ne peut en rester qu'un ! : Les Héros ne peuvent s'attaquer mutuellement que si les 13 sceaux ont été découverts.

Éboulis : les éboulis exigent la dépense d'1 point de mouvement supplémentaire pour entrer dans la zone, que le Héros possède ou non la compétence Escalade.

Nicolas Texier