3 joueurs **LA BOURSE OU LA VIE !** Difficulté 2

Campagne *Le roi des voleurs*

Le connétable Zarastro a décidé de donner une grande fête à l'occasion de son mariage. Réunissant à l'auberge du Chameau Ivre des invités triés sur le volet, la fête bat son plein lorsque les voleurs se glissent dans le bâtiment. Les poches des convives regorgent de pièces d'or, les coffres recèlent des présents que les mariés recevront le lendemain : une magnifique occasion pour le concours des maîtres de la Guilde ! Lorsqu'ils risquent un œil dans la salle, Taurus et Shevatas aperçoivent cependant plusieurs têtes qui ne leur sont pas inconnues. Reste à savoir quel souvenir ces gens auront gardé des deux voleurs...

Objectifs :
Pour gagner, les Héros doivent récolter un maximum de points de butins et les remettre aux maîtres de la Guilde, qui les attendent dans leurs zones de départ.

Pour gagner, l'overlord doit empêcher les héros de ramener leur butin aux maîtres de la Guilde avant la fin du tour 9, qui marque la fin de la partie.

Voir le barème dans les règles spéciales.

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 4 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 gemmes en zone de fatigue. Il en récupère 5 par tour.

Renforts : 2 points
Amenez-moi ces deux lascars ! : chaque garde bénéficie immédiatement de 2 points de mouvement.
Au voleur ! : quelqu'un crie dans la salle. À leur prochaine activation, les Héros ne peuvent pas tenter de débourser un invité ni tenter d'acquérir un Allié. Cet événement ne peut être utilisé qu'une fois.
Vive les mariés ! : l'overlord choisit 2 invités neutres (un homme et une femme) et les place sur la zone de son choix. Cet événement ne peut être utilisé qu'une fois.

Capitaine : 6 points de vie.

Règles spéciales :

Barème : le barème mesurant la victoire est le suivant :
- de 0 à 4 points de butin ramenés aux maîtres de la Guilde : victoire de l'overlord
- de 5 ou 6 points de butin ramenés aux maîtres de la Guilde : match nul
- plus de 6 points de butin ramenés aux maîtres de la Guilde : victoire des Héros

Les invités : toutes les figurines, hormis celles des Héros et celles de l'overlord, sont des invités. Ce sont des figurines neutres, qui ne peuvent pas être activés et n'infligent aucune gêne. Au début de la partie, l'overlord prend 8 pions trésor de valeur 1 et 4 pions trésor de valeur 2, les mélange et en place 1 sous chaque figurine d'invités, sans en prendre connaissance. Les tuiles des invités sont placées à portée de main.

Faire les poches : les Héros peuvent tenter de faire les poches des invités. C'est une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le Héros s'empare du pion trésor et gagne le score correspondant (le pion trésor est considéré comme un objet de poids 0). En cas d'échec, le pion trésor est défaussé, la figurine compte désormais comme une figurine hostile pour la gêne et les Héros ne peuvent plus surenchérir pour l'acquérir (voir ci-dessous).

Alliés ou ennemis ? : au début de son activation, chaque camp peut choisir une tuile et annoncer le nombre de gemmes qu'il est prêt à payer pour l'acquérir. Le camp adverse peut alors surenchérir. Le dernier mot revient alors au camp actif, qui peut ou non surenchérir. Le camp ayant annoncé le plus grand nombre de gemmes doit passer celles-ci en zone de Fatigue (les Héros peuvent se partager la dépense).
Si c'est l'overlord qui a remporté l'enchère, la tuile de la figurine concernée (ou des figurines s'il s'agit des gardes de Bêlit) est placée à la fin de la rivière et la figurine fait désormais partie de ses unités.
Si ce sont les Héros qui ont remporté l'enchère, l'invité est désormais un Allié des Héros, qui peuvent l'activer comme s'ils disposaient tous deux de la compétence Commandement.
Dans tous les cas, les pions trésor sont défaussés.
Les invités ont tous 1 PV. Khemsa dispose des sorts Tempête d'éclairs, Drain d'énergie et Ralentissement.

Tous craignent les maîtres de la Guilde : les figurines de l'overlord ne peuvent pas entrer dans les zones de départ des Héros. Les Héros peuvent ramener les butins dans l'une ou l'autre zone de départ indifféremment.

Coffres : la pioche des 6 coffres est constituée des cartes dague sacrificielle (2 points de butin), plastron zingaréen (1 point de butin), hache, arc bossonien, potion de vie, couronne de Xuthal (3 points de butin).

Nicolas Texier