De fabuleux trésors vous attendent dans ce village picte. Mais à condition de faire preuve de discrétion...

Ce scénario se joue selon les règles solo/coop, avec des règles spécifiques pour ajouter un coté dungeon crawler...



Objectifs

Le but est de neutraliser le boss de fin de niveau, et de sortir le plus de trésor possible de la carte. Le tout sans jamais donner l'alarme. La valeur d'un trésor est son encombrement. Vous noterez que contrairement au solo/coop, il n'est pas bon de laisser un héro mourir, car il ne pourra plus rien porter !!!
Un certain nombre de pièces sur la carte seront indiquées comme des antres. Un antre est indiqué par un jeton flamme, qui indiquera les monstres présents dans cet antre. Il comprend aussi un jeton coffre qui indiquera la quantité de trésor dans cette pièce, une fois le coffre ouvert.
Un résultat de 10 est moyen. Un résultat supérieur à 15 est bon !

Si l'alarme est donnée, la défaite est immédiate pour les héros !

La partie débute par le tour des Héros.

- Conan (Dague)
- Hadratus (Baton Noir et 1 sort(s) : Assèchement de la terre) Sortilège « bulle de silence ». Prendre le sortilège « assèchement de la terre ». Il est modifié comme suit : Ciblez une zone en ligne de vue. Une bulle de silence s'installe dans cette zone jusqu'au début du tour suivant. Aucune ligne de vue n'est possible depuis l'extérieur vers l'intérieur de la bulle.
- Shevatas (Dague)

Les Héros débutent avec 0 gemme(s) en zone de fatigue.

L'Overlord commence avec 0 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 0 gemmes par tour.



Règles spéciales

Mise en place - Hutte :
Positionnez la carte trésor idole Yag Kosha (ou tout autre trésor d'encombrement 4 ou plus) et mettez la dans l'antre du boss numéro 1
Prenez 2 jetons coffre numéroté 1 et 4 numéroté 2. Mélangez les. Mettez jeton coffre dans chaque hutte avec un jeton flamme 2 ou 3.

Mise en place - Pile tuiles :
Créer une pile de sbires de niveau 1. Il faut au moins 4 tuiles. Mélanger les tuiles et recouvrir la pile avec la tuile évènement 1. (Ex Limer+3 tuiles chasseurs).
Créer une pile de sbires de niveau 2. Il faut au moins 4 tuiles. Mélanger les tuiles et recouvrir la pile avec la tuile évènement 2. (Ex 2 tuiles guerriers + archers + pisteurs)
Créer une pile de boss. Il faut au moins 6 tuiles. Mélanger les tuiles et recouvrir la pile avec la tuile évènement 3. (Ex : Démon noir + golem os + démon marais + démon foret + Thak + Skutus + Serpent géant + Zogar)

Mise en place - Pile équipements :
Créer une pile d'une dizaine d'armements de niveau 1 ou 0. Mélanger et poser face caché sous la pile sbire.
Créer une pile d'une dizaine d'armements de niveau 2. Mélanger et poser face caché sous la pile champion.
Créer une pile d'une dizaine d'armements de niveau 3. Mélanger et poser face caché sous la pile boss.

Mise en place - Pile trésor&sortilèges 2 :

Créer une pile de sortilèges boss, au moins autant que de monstres magiciens présentant la pile boss. Exemple : Flétrissement, Halot de Set, Rage d'Ymir, Etourdissement, Main de la mort, Morsure de Set, rage de Bori...Mélanger et poser face cachée sous la pile armement boss.
Créer une pile de 6 trésors (cape+3 trésors sacrés+grimoire+encensoir), une clé et une carte outil. Mélanger et poser face cachée à droite de la pile boss.
Créer une pile de 4 sortilèges héros incluant "guérison de Mitra" et "léger comme une plume". Mélanger et poser face cachée dessous la pile trésor.

Fonctionnement rivière : a chaque tour, activer la totalité des tuiles présentes. En dehors de la première tuile, les tuiles vides sont dépolluées.

Patrouilles :
La tuile patrouille est en première position de la rivière. Elle n'est jamais retirée.
Si aucun patrouilleur n'est sur le plateau, ajouter une unité dans la position 1.
Si les patrouilleurs sont sur un chiffre impair, ajouter une unité dans la position 1.
Ensuite, activez la tuile. Chaque patrouilleur se déplace vers le numéro suivant de son tour de garde. Arrivé au bout, il recommence la ronde par le numéro 1.

Alarme :
L'alarme est donnée dans les cas suivant :
Si pendant le tour de l'overlord, dès qu'une unité ennemie a un héro en ligne de vue.
Si, pendant le tour du joueur, une unité ennemie a un héro en ligne de vue, et que l'action suivante du héro ne permet pas de la neutraliser.
Si un combat au corps à corps a lieu dans une zone qui n'est pas sous une bulle de silence (voir sortilège).

Antre :
Chaque antre est protégée par une porte. L'ouvrir nécessite une manipulation complexe de difficulté 3 (pour le faire en silence). Retirer la porte.
Lorsqu'un héro entre dans une antre :
Piocher une tuile sbire par jeton flamme 1. Positionnez les à gauche de la rivière.
Piocher une tuile sbire par jeton flamme 2. Positionnez les à gauche de la rivière.
Piocher une tuile monstre par jeton . Positionnez les à gauche de la rivière.
Positionner 4 figurines par tuile sbire/champion et la figurine boss dans la zone de l'antre.
Pour chaque tuile tirée, ajouter un équipement du niveau correspondant. Si c'est une potion, retirer une carte jusqu à avoir une arme/armure.
Si le boss est un mage, tirer à la place une carte sortilège dans la pile sortilège-boss.
Les tuiles armes/armures sont placés dessous la rivière sous la tuile. Les cartes arme c-c /jet ajoutent le dé correspondant à l'attaque de l'unité. Les cartes armure/bouclier ajoutent le dé correspondant à la défense de la créature.
Le dernier héro qui neutralise la tuile s'empare de l'équipement de celle ci ! Le sortilège du boss n'est cependant pas récupérable.
Les boss accompagnés de sbires ont 7-def points de vie.
Les boss accompagnés de champions ont 9-def points de vie.
Le boss final à 11-def points de vie.

Antre du boss :
L'antre du boss (1) est fermée par une porte qui ne peut s'ouvrir qu'avec la clé ou les outils, ou prix d'une manipulation simple. L'antre fonctionne sinon comme les antres normales.

Coffre :
Les coffres peuvent être ouvert avec une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de résultat nul, un piège se déclenche. Un dé rouge de dégât sans défense possible.
En cas de succès, retourner le jeton.
Pour un résultat de 1, piocher une carte dans la pile trésor
Pour un résultat de 2, piocher une carte dans la pile trésor. Puis au choix, soit une carte sortilège, soit une deuxième carte dans la pile trésor.

Azzok