



Une fine bande de lumière filtrait par la porte principale entrouverte. Shevatas jeta un coup d'oeil rapide par la fente et aperçu un garde en train de se servir une bière au comptoir de l'auberge désertée. Leur capitaine l'avait réquisitionnée et mis les clients ainsi que les propriétaires dehors pour pouvoir stocker pour la nuit les biens qu'il devait distribuer le lendemain dans la ville voisine. Parmi ceux-ci, la carte menant au temple perdu de Zath. Shevatas avança jusqu'à la porte de la réserve et la testa silencieusement, elle était verrouillée, mais si nécessaire il pourrait la crocheter sans problème. Il retourna auprès de ses compagnons caché plus loin dans une ruelle et leur rapporta ce qu'il avait appris.

Plus tôt dans la soirée nos compagnons étaient en grande discussion dans une autre taverne, bien remplie celle-ci. Un homme, à la barbe grasse et constellée de résidus de nourriture, se penchait vers notre Héros et ses compagnons.

– J'vous le jure! Chuchota-t-il, l'haleine lourde frappant leurs visages tel un nuage toxique. J'l'ai vu cette carte! Le Capitaine il a dit que Skul... Skultruc il allait venir la chercher.

Conan lui ressert "un verre" de vin, bien que l'homme soit déjà passablement éméché.

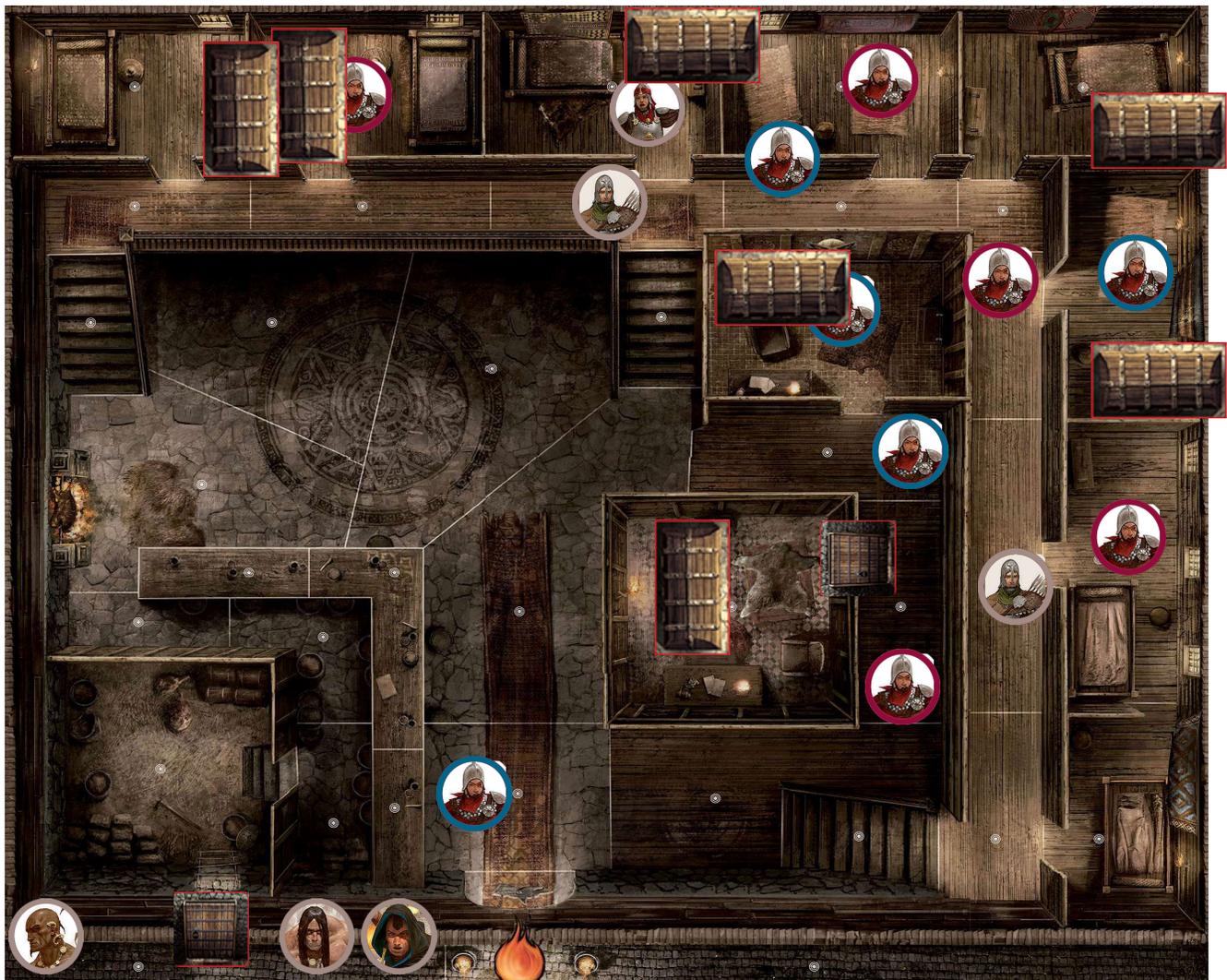
– Et ou stockent-ils? Lui demande Shevatas avec un grand sourire carnassier.

– L'auberge des trois cochons! Ils y seront ce soir!

Conan se leva sans un mot et se dirigea vers la sortie, Shevatas et Hadratus firent de même.

– Hey! vous m'oubliez pas hein?! Shevatas se retourna et afficha à nouveau son sourire inquiétant.

– Si. Et tu vas nous oublier aussi, conseil d'ami. L'homme hocha rapidement la tête et plongea un regard triste vers sa chope.



Objectifs



Les Héros doivent trouver la carte et l'un d'eux doit quitter les lieux avec celle-ci avant la fin du 10ème tour



L'overlord doit tuer tous les Héros ou les empêcher de quitter l'auberge avant la fin du 10ème tour.



La partie débute par le tour des Héros.

Pour 3 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (Epée)
- Shevatas (Kriss, Lames de lancer)
- Hadratus (Dague et 3 sort(s) : Guérison de Mitra, Possession de Set, Halo de Mitra)

Pour 4 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Belit (Lance d'ornement)

 Les Héros débutent avec 3 gemme(s) en zone de fatigue.



3 Héros

 L'Overlord commence avec 1 gemmes en zone d'Énergie disponible et 11 en zone de Fatigue. Il récupère 2 gemmes par tour.

4 Héros

 L'Overlord commence avec 2 gemmes en zone d'Énergie disponible et 9 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



Renfort : 4 points de renfort 



5



Règles spéciales

Tapis dans l'ombre : il fait nuit, les Héros profitent de la pénombre et de l'assoupissement des gardes. Tant que l'alerte n'a pas été donnée :

- * Les Héros et les sbires de l'Overlord ne peuvent pas attaquer à distance
- * L'Overlord ne peut pas utiliser de gemmes pour augmenter le mouvement de ses troupes, les défendre ou faire de relance
- * L'Overlord ne peut activer qu'une seule tuile par tour

Ni vu, ni connu : tant que l'alerte n'a pas été donnée, la figurine d'un sbire éliminé est couchée dans la zone où elle se trouve. Un héros peut dépenser une gemme en manipulation pour cacher le cadavre du sbire, à condition que la zone soit vide d'ennemis. On replace alors la figurine dans la réserve.

Alerte : l'alerte est donnée si l'une des conditions suivantes est remplie :

- * Conan utilise sa compétence Défoncer les cloisons ou un Héros utilise un orbe explosif.
- * Au début du tour de l'Overlord, l'une de ses figurines est encore vivante après avoir croisé sur la même zone, un Héros ou une figurine couchée.

Sinon, à la fin du tour l'alerte est donnée : Les gardes découvrent qu'ils sont cambriolés. Retirez toutes les figurines couchées et placez immédiatement 5 gardes verts dans la zone d'entrée de l'auberge. L'Overlord place la tuile correspondante en 1ère position sur la Rivière et il récupère désormais 5 gemmes à chacun de ses tours. La règle spéciale Tapis dans l'ombre ne s'applique plus.

Kof Kof! : Dès que l'alerte est donnée, les gardes ayant pour mission de protéger le plan à tout prix brisent un orbe explosif d'un type spécial, l'auberge se remplit immédiatement d'un nuage toxique poisseux. Les effets en sont les suivants :

- * Les figurines sous contrôle de l'Overlord ont absorbé un antidote et sont donc protégées contre les effets néfastes du nuage.

- * Au début du tour des Joueurs chaque Héros subit  dégâts sans défense possible.

Argill! : à la fin du tour 10 la fumée devient trop épaisse et nos héros trépassent, étouffés.

Saut/escalade depuis la balustrade : sauter de la balustrade inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 gemmes pour un personnage ayant la compétence escalade.

Saut/escalade depuis un escalier : sauter d'un escalier inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur l'escalier coûte 2 gemmes pour un personnage ayant la compétence escalade.

Murs : tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.

Fuite : si un Héros quitte le plateau (1 mouvement normal à partir d'une zone située au bord du plateau) il ne peut plus revenir dans la partie.

Portes : ouvrir les portes est une manipulation complexe de difficulté 2.

Coffres : le premier coffre contient automatiquement la carte.

Le paquet de cartes équipement pour les coffres suivants est composé de 2 orbes explosifs, 2 potions de vie, une hache de bataille et une armure de cuir.

Campagne : ce scénario fait partie d'une campagne. Les choix et résultats des Héros influenceront les scénarios suivants. Cela signifie en terme de jeu :

- * Tout équipement laissé sur le plateau à la fin de la partie est définitivement perdu.
- * Tout équipement acquis au cours de la partie sera disponible lors du scénario suivant. Les Héros peuvent quitter l'auberge quand ils le souhaitent après avoir trouvé la carte, mais ils ont tout intérêt à fouiller les autres coffres avant de fuir.
- * Un Héros tué lors de ce scénario participera au scénario suivant, mais le commencera avec deux  en zone de blessure et une carte d'équipement en moins sélectionnée par l'overlord.
- * Les joueurs ne peuvent passer au scénario suivant que si les Héros gagnent celui-ci.
- * Les Héros peuvent réorganiser gratuitement leur équipement entre chaque scénario.