

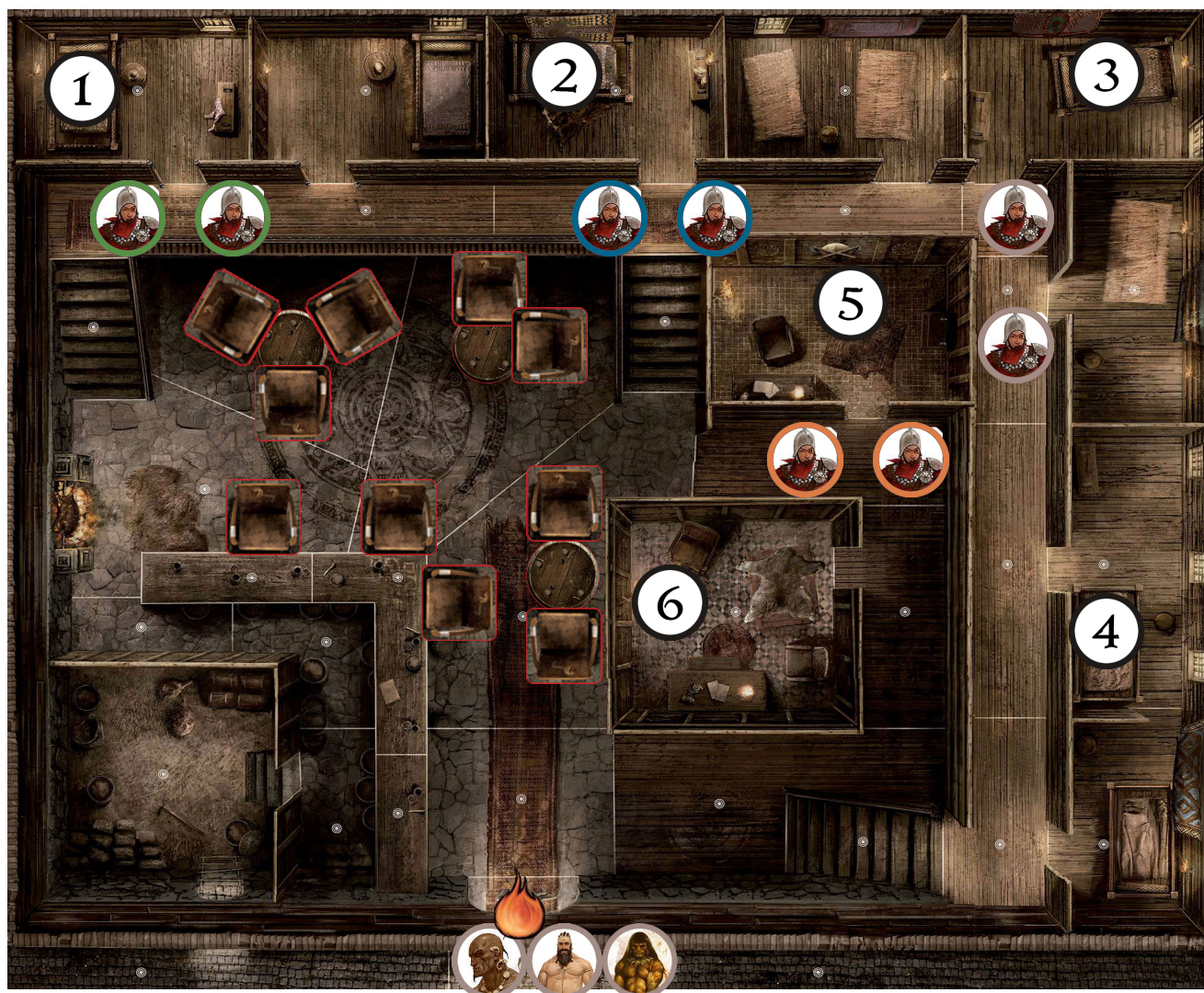


ScÃ©nario d'infiltration

Version 0.1 - Version provisoire de travail.

Voir si l'insaisissable de Shevatas est compatible avec les objectifs.

Ayant eu vent d'une rÃ©union secrÃ¨te entre le VoÃ¯vode Constantius et un Capitaine de la Garde de Khauran, un conseiller de la Reine mandate les HÃ©ros afin de trouver des preuves d'un Ã©ventuel complot.



Objectifs



DÃ©couvrir dans quelle chambre se cachent Constantius et le Capitaine pour les surprendre et rÃ©ussir Ã sortir de la carte.
Limite de temps ?



Tuer les HÃ©ros



La partie débute par le tour des Héros.

Pour 2 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Taurus (Dague de parade)
- Shevatas (Kriss)

Pour 3 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan le Voleur (Dague)



Les Héros débutent avec 5 gemme(s) en zone de fatigue.



2 Héros



L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

3 Héros



L'Overlord commence avec 12 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Tuile EvÃ"nements :

4 Points de renforts

DÃ©placez 3 gardes de deux zones



Règles spéciales

Nuit : Seuls les gardes peuvent être activés. L'Overlord ne peut pas déclencher de gemmes en déclenchement tant que l'Alarme n'est pas déclenchée.

Chandelier :

Seules les zones comportant un chandelier sont accessibles. Les Héros situés sur une telle zone ou passant par celle-ci sont visibles par toute unité disposant d'une ligne de vue sur cette zone. Si une unité de l'Overlord bénéficie ainsi d'une ligne de vue au cours du tour des Héros, celui-ci déclenche l'Alarme.

Assassinat :

Si un Héros se trouve dans une zone occupée par une seule unité de l'Overlord, il peut tenter de tuer celle-ci en une seule attaque. Sous l'effet de la surprise, l'Overlord ne peut pas utiliser plus de deux gemmes en déclenchement. Si l'unité n'est pas morte après cette attaque, l'Overlord déclenche l'Alarme. Sinon, il laisse la figurine de l'unité allongée sur la zone pour figurer le Cadavre.

Cadavre :

Les Héros peuvent ramasser un Cadavre au prix d'une Manipulation simple. Celui-ci a un encombrement de 6. Un Cadavre peut être caché dans un coffre au prix d'une Manipulation simple.

Rencontre :

Au cours du tour de l'Overlord, si un garde se retrouve sur la même zone qu'un Héros, celui-ci est découvert et l'Overlord déclenche l'Alarme.

Alarme :

Lorsque l'Alarme est déclenchée, les effets suivants s'appliquent :

les règles Nuit, Chandelier, Assassinat, Cadavre et Rencontre ne s'appliquent plus ;

deux gardes de chaque couleur viennent en renfort des unités encore présentes sur le plateau ;

les tuiles de Constantius, du Capitaine et d'Evânement sont ajoutées à la rivière comme suit :

Constantius - Capitaine - 4 tuiles de garde telles qu'avant l'Alarme - Constantius - Evânement spécial ;