



Le sauvetage de la princesse Elëana a échoué et nos Héros débordés par l'arrivée du Général renégat Zénérion ont été mis aux fers dans les cachots!

Une grande fête est donnée pour l'arrivée du général Zénérion. La moitié de l'armée est ivre et l'autre moitié endormie. Seuls Ipsor, le capitaine, et les gardes en factions sont sur pieds.

C'est le moment idéal pour tenter une évasion et sauver la princesse Elëana.

Mais nos Héros y parviendront-ils?

NURTHOR LE NOIR



Objectifs



Libérer la princesse Elëana avant la fin du tour 12, qui marque le réveil de l'armée et cette fois la mort des Héros, en s'échappant avec elle par le puits ou par l'entrée de la forteresse ●● (l'entrée avec le pont levé marquée ① est fermée et endommagée).



L'Overlord place 5 pions (face cachée) avec des chiffres sur le plateau. Celui avec le plus petit numéro représente l'emplacement où est enfermé la princesse Elëana et celui le plus élevé la zone où est stocké leur équipement: épée, armure de cuir, dague, kriss, dagues de lancer et lance d'ornement (si avec 4 Héros).

Tuer les Héros, attendre le réveil de l'armée à la fin du tour 12 ou si le Capitaine parvient à s'enfuir avec la princesse Elëana par l'entrée de la forteresse ●●.

3 Héros: L'Overlord récupère 3 gemmes par tour jusqu'à la fin du tour 5 puis 5 ensuite.

4 Héros: L'Overlord récupère 3 gemmes par tour jusqu'à la fin du tour 5 puis 7 ensuite + ajouter un garde rouge et un garde jaune sur la zone à droite des 2 gardes bleus.



La partie débute par le tour des Héros.

Pour 3 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan
- Shevatas II a aussi à dissimuler ses outils de crochetage sur lui!
- Hadratus (3 sort(s) : Guérison de Mitra, Possession de Set, Contrôle mental)

Pour 4 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Belit

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



3 Héros

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

4 Héros

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



Renforts : L'activation de l'Événement Renforts permet à l'Overlord de récupérer 4 points de renforts de troupes ou de raviver le Capitaine laissé pour mort par les Héros dans la zone de renfort .

Il ne peut y avoir plus de 4 archers ou gardes de la même couleur dans la forteresse (sur le plateau de jeu).

L'Overlord ne doit pas utiliser des gemmes pour activer ces renforts tout juste arrivés. L'Overlord peut donc gratuitement les déplacer dans la forteresse et/ou attaquer, dès leur arrivée.



10



Contrôle mental et Possession de Set ne marchent pas sur lui. Les gardes se sacrifieront pour leur chef: le Capitaine. Il utilise sa compétence diverse: Soutien: les figurines amies du personnage présentes sur sa zone bénéficient d'une relance gratuite à chaque fois qu'elles réalisent une action.

Règles spéciales

Tapis dans l'ombre : Il fait nuit jusqu'à la fin du tour 5, les Hâros profitent de la pénombre et de l'assoupissement des géants.

Tant que l'alerte n'a pas été donnée :

- * les Hâros et les sbires de l'Overlord ne peuvent pas attaquer à distance
- * L'Overlord ne peut pas ouvrir les portes car ses troupes ne font que des rondes de gardes.
- * 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 vus, ni connus : 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 Hâro peut dépenser 1 gemme en manipulation pour cacher le cadavre du sbire, à condition que la zone soit vide d'ennemi. On replace alors la figurine dans la réserve.

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

- * Un Hâro endommage une porte ou un Hâro utilise un orbe explosif ou un baril d'huile explose.
- * Au début du tour de l'Overlord, l'une de ses figurines est encore vivante après avoir croisé, sur la même zone ou la zone adjacente, un Hâro ou une figurine couchée.
- * Lorsque les Hâros trouvent la princesse Elana qui ne peut retenir un cri.

Sinon, à la fin du tour 5 (arrivée de l'aube), l'alerte est donnée : les géants, lors d'une ronde, découvrent l'effraction d'une des portes des zones d'arrivée des Hâros.

Lorsque l'alerte est donnée, retirez du plateau toutes les figurines couchées et placez immédiatement jusqu'à 5 gardes en réserve (uniquement ceux déjà tués par les Hâros) dans la zone d'entrée de la forteresse. L'Overlord place 2 tuiles de son choix, correspondant aux gardes arrivés, en première position sur la Rivière et il récupère désormais 5 (avec 3 Hâros) ou 7 (avec 4 Hâros) gemmes à chacun de ses tours.

Les règles spéciales "Tapis dans l'ombre" et "Ni vu, ni connus" ne s'appliquent plus.

Portes : Les portes sont fermées mais elles peuvent être crochétées par les Hâros qui doivent réussir une manipulation complexe de difficulté 4.

Elles peuvent aussi être détruite physiquement et ils faut leur infliger 8 points de dommage. Cette bruyante solution déclenche immédiatement l'"Alerte!".

Baril d'huile : Les barils d'huiles peuvent prendre feu et exploser en faisant  de dommages sur tous les occupants de la case de l'explosion.

Un baril peut être :

- porté par un Hâro et il aura 6 d'encombrement
 - roulé sur le sol par un Hâro (sans déclencher l'alerte) et il aura 3 d'encombrement
 - enflammé et explosé suite à un tir réussi (il faut réussir une attaque à distance égale au double des zones à parcourir et en comptant la zone où se trouve le baril) avec l'arc dissimulé dans un des coffres
- Pour lancer et faire exploser un baril il faut réussir un jet de manipulation égale au double des zones à parcourir et en comptant la zone d'arrivée.

En cas d'échec le baril attrapé et explose dans le nombre d'hache des dé lancés par le Hâro. Si aucune hache obtenue, dans ce cas, le baril explose dans la zone du Hâro!

Princesse Elana : En réalité la princesse est follement amoureuse d'Ipsor, le terrible capitaine du Général renégat Zénithion.

C'est elle qui a indiqué à son amant le départ de son père et permit l'arrivée du Capitaine et de ses éclaireurs dans la forteresse.

Dès qu'elle sera veillée par les Hâros, elle criera et donnera ainsi l'alerte (application immédiate de la règle spéciale: "Alerte !").

Elle est représentée par la figurine de la princesse sur le plateau de jeu.

Elle a 1 point de vie et 2 points de mouvements gratuits auxquels un autre Hâro peut en sacrifiant 1 ou 2 gemme(s) lui ajouter 1 ou 2 point(s) de mouvement maximum. Elle ne combat pas.

Elle suivra les Hâros tant que le Capitaine des gardes ne se trouve pas la même case qu'elle ou dans sa zone de vue (de jour et donc à partir du tour 6 seulement). A ce moment là elle ne sera plus jouée par les joueurs mais par l'Overlord qui pourra la déplacer en même temps que ses troupes mais d'une seule couleur par tour (pas possible de faire des relais: un garde rouge la déplace de 2 cases puis un garde vert la déplace de nouveau) et payer comme pour une troupe 1 gemme par déplacement supplémentaire (maximum 2). Si Ipsor, le capitaine des gardes, parvient à quitter la forteresse par l'entrée avec la princesse Elana alors l'Overlord gagne la partie!

Les gardes autour d'elle s'interposeront pour la défendre, voir se sacrifieront pour ceux avec la complicité.

Les Hâros pour la récupérer devront soit tuer le capitaine soit assommer la princesse, en lui causant au moins 1 point de dommage, pour l'emporter avec eux. Elle aura, une fois assommée, un encombrement de 6.

Une autre solution sera de lui lancer le sort de "contrôle mental" et la contraindre à suivre les Hâros qui la joueront de nouveau.

Coffres : 5 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 1 orbe explosifs, 1 arc bossonien et 1 bouclier. Sur l'arc bossonien sont gravés de signes qui serviront, éventuellement et plus tard, aux Hâros.

Campagne : Ce scénario fait partie d'une campagne.

Les choix et résultats des Hâros 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.

- * Un Héros tué lors de ce scénario participera au scénario suivant, mais le commencera avec 2  en zone de blessure et une carte d'Équipement en moins sélectionnée par l'Overlord.
- * Les Héros peuvent réorganiser gratuitement leur Équipement entre chaque scénario.
- * Si les Héros gagnent la partie ils joueront le scénario: La princesse Elana (II): LA FUITE
- * Si l'Overlord gagne la partie le scénario suivant sera de nouveau: La princesse Elana (0): AUX CACHOTS

:

MURDER LE NOIR