4-5 La princesse elÃ«ana (1) - Le sauvetage

La princesse Elëana Kerneldaran a été faite prisonnière par le Général Renégat Zénérion qui veut la forcer à l'épouser et devenir ainsi le prince de Kernelderan!
Ipsor, le bel et terrible capitaine de Zénérion, et ses éclaireurs, profitant de l'absence du Roi Kerneldaran, ont pris sa forteresse et retenu prisonnier sa fille Elëana.
La nuit tombée, Conan et ses compagnons, en mission pour le Roi Kerneldaran, se sont infiltrés par un puits dans la forteresse afin de libérer la princesse Elëana.
Les Héros parviendront-ils à la libérer avant l'arrivée de Zénérion le Général Renégat et son armée?

NURTHOR LE NOIR

Objectifs

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

L'Overlord place 8 pions (face cachée) avec des chiffres sur le plateau. Celui avec le plus petit numéro représente l'emplacement où est enfermé la princesse Elëana.
Tuer les Héros, attendre l'arrivée 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 suggerons d'utiliser :

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

Pour 4 Héros nous vous suggerons d'utiliser :

- Belit (Lance d'ornement) Elle n'a pas d'allier.

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

3 Héros

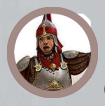
L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

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'Ã‰vÃ©nement Renforts permet Ã l'Overlord de rÃ©cupÃ©rer 4 points de renforts de troupes ou de rÃ©veiller le Capitaine laissÃ© pour mort par les HÃ©ros dans la zone de renfort .
Il ne peut y avoir plus de 4 archers ou gardes de la mÃªme couleur dans la forteresse (sur le plateau de jeu).
L'Overlord doit utiliser des gemmes pour les activer afin de les dÃ©placer dans la forteresse et/ou attaquer.

10



ContrÃ´le mental et Possession de Set ne marchent pas sur lui. Les gardes se sacrifieront pour leur chef: le Capitaine. Il utilise sa compÃ©tence Soutien: les ï¬)gurines amies du personnage prÃ©sentes sur sa zone bÃ©nÃ©ficient d'une relance gratuite Ã chaque fois qu'elles rÃ©alisent une action.

Règles spéciales

Tapis dans l'ombre : Il fait nuit jusqu'Ã la fin du tour 5, les HÃ©ros profitent de la pÃ©nombre et de l'assoupissement des geÃ´liers.
Tant que l'alerte n'a pas Ã©tÃ© donnÃ©e :
* les HÃ©ros et les sbires de l'Overlord ne peuvent pas attaquer a distance
* L'Overlord ne peut pas franchir les portes (fermÃ©es Ã clÃ© ou pas) 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 dÃ©fendre ou faire des relances.
* L'Overlord ne peut activer qu'une seule tuile par tour.

Ni vus, ni connus : Tant que l'alerte n'a pas Ã©tÃ© donnÃ©e la ï¬gurine d'un sbire Ã©liminÃ© est couchÃ©e dans la zone oÃ¹ elle se trouve. Un HÃ©ro peut dÃ©penser 1 gemme en manipulation (sans jet de dÃ©) pour cacher le cadavre du sbire, Ã condition que la zone soit vide dâ€™ennemi. On replace alors la ï¬gurine dans la rÃ©serve.

Alerte ! : L'alerte est donnÃ©e si l'une des conditions suivantes est remplie :
* Un HÃ©ro endommage une porte ou un HÃ©ro utilise un orbe explosif ou un baril d'huile explose.
* Au dÃ©but du tour de l'Overlord, l'une de ses figurines est encore vivante aprÃ¨s avoir croisÃ©, sur la mÃªme zone ou la zone adjacente, un HÃ©ro ou une ï¬gurine couchÃ©e.
* Lorsque les HÃ©ros trouvent la princesse ElÃ«ana qui ne peut retenir un cri.

Sinon, Ã la ï¬n du tour 5 (arrivÃ©e de l'aube), l'alerte est donnÃ©e : les geÃ´liers, lors d'une ronde, dÃ©couvrent l'effraction du puits de la zone d'arrivÃ©e des HÃ©ros.
Lorsque l'alerte est donnÃ©e, retirez du plateau toutes les figurines couchÃ©es et placez immÃ©diatement jusqu'Ã 5 gardes en rÃ©serves (uniquement ceux dÃ©jÃ tuÃ©s par les HÃ©ros) dans la zone d'entrÃ©e de la forteresse. L'Overlord place 2 tuiles de son choix, correspondant aux gardes arrivÃ©s, en premiÃ¨re position sur la RiviÃ¨re et il rÃ©cupÃ¨re dÃ©sormais 5 (avec 3 HÃ©ros) ou 7 (avec 4 HÃ©ros) gemmes a chacun de ses tours.
Les rÃ¨gles spÃ©ciales "Tapis dans l'ombre" et "Ni vu, ni connus" ne s'appliquent plus.

Portes : Les portes sont fermÃ©es mais elles peuvent Ãªtre crochetÃ©es par les HÃ©ros qui doivent rÃ©ussir une manipulation complexe de difficultÃ© 4.
Elles peuvent aussi Ãªtre dÃ©truites physiquement en leur inflingeant 8 points de dommage. Cette bruyante solution dÃ©clenche immÃ©diatement l'"Alerte!".

Baril d'huile : Les barils d'huiles peuvent prendre feu et exploser en faisant de dommages sur tous les occupant de la case de l'explosion.
Un baril peut Ãªtre:
- portÃ© par un HÃ©ro (sans dÃ©clencher l'alerte) et il aura 6 d'encombrement
- roulÃ© sur le sol par un HÃ©ro (sans dÃ©clencher l'alerte) et il aura 3 d'encombrement
- enflammÃ© et exploser suite Ã un tir rÃ©ussi (il faut rÃ©ussir une attaque Ã distance Ã©gale au double des zones Ã parcourir et en comptant la zone oÃ¹ se trouve le baril) avec l'arc dissimulÃ© dans un des coffres.
- lancÃ© et exploser suite Ã un jet rÃ©ussi de manipulation Ã©gale au double des zones Ã parcourir et en comptant la zone d'arrivÃ©e. En cas d'Ã©chec le baril atterrit et explose dans le nombre de succÃ¨s obtenus avec les dÃ©s lancÃ©s par le HÃ©ro. Si aucun succÃ¨s n'est obtenu, dans ce cas, le baril explose dans la zone du HÃ©ro!

Princesse ElÃ«ana : En rÃ©alitÃ© la princesse est follement amoureuse d'Ipsor, le terrible Capitaine du GÃ©nÃ©ral renÃ©gat ZÃ©nÃ©rion.
C'est elle qui a indiquÃ© Ã son amant le dÃ©part de son pÃ¨re et permis l'arrivÃ©e du Capitaine et de ses Ã©claireurs dans la forteresse.
DÃ¨s qu'elle sera rÃ©veillÃ©e par les HÃ©ros, elle criera et donnera ainsi l'alerte (application immÃ©diate de la rÃ¨gle spÃ©ciale: "Alerte !").
Elle est reprÃ©sentÃ©e 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 HÃ©ro 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 HÃ©ros tant que le terrible Capitaine des gardes ne se trouve pas la mÃªme case qu'elle ou dans sa zone de vue (de jour et donc Ã partir du tour 6 seulement). A ce moment lÃ elle ne sera plus jouÃ©e par les joueurs mais par l'Overlord qui pourra la dÃ©placer en mÃªme temps que ses troupes mais d'une seule couleur par tour (pas possible de faire des relais: un garde rouge la dÃ©place de 2 cases puis un garde vert la dÃ©place de nouveau) et payer comme pour une troupe 1 gemme par dÃ©placement supplÃ©mentaire (maximum 2). Si Ipsor, le capitaine des gardes, parvient Ã quitter la forteresse par l'entrÃ©e avec la princesse ElÃ«ana alors l'Overlord gagne la partie!
Les gardes autour d'elle s'interposeront pour la dÃ©fendre, voir se sacrifieront pour ceux avec la compÃ©tence.
Les HÃ©ros pour la rÃ©cupÃ©rer 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 assommÃ©e, un encombrement de 6.
Une autre solution sera de lui lancer le sort de "contrÃ´le mental" et la contraindre Ã suivre les HÃ©ros qui la joueront de nouveau.

Coffres : 6 coffres sont placÃ©s comme indiquÃ© sur le plan. Le paquet de cartes Ã‰quipements est composÃ© de 2 potions de vie, 2 orbes explosifs, 1 arc bossonien et 1 bouclier. Sur l'arc bossonien sont gravÃ©s de signes qui serviront, Ã©ventuellement et plus tard, aux HÃ©ros.

Campagne : Ce scenario fait partie d'une campagne.
Les choix et rÃ©sultats des HÃ©ros influenceront les scenarios suivants. Cela signifie en terme de jeu :
* Tout Ã©quipement laissÃ© sur le plateau a la fin de la partie est dÃ©finitivement perdu.
* Tout Ã©quipement acquis au cours de la partie sera disponible lors du scenario suivant.
* Un HÃ©ros tuÃ© lors de ce scenario participera au scÃ©nario suivant, mais le commencera avec 2 en zone de blessure et

une carte d'Ã©quipement en moins sÃ©lectionnÃ©e par l'Overlord.
* Les HÃ©ros peuvent rÃ©organiser gratuitement leur Ã©quipement entre chaque scÃ©nario.
* Si les HÃ©ros gagnent la partie ils joueront le scÃ©nario: La princesse ElÃ«ana (11): LA FUITE
* Si l'Overlord gagne la partie le scÃ©nario suivant sera: La princesse ElÃ«ana (0): AUX CACHOTS