Du rififi sur les quais

Un chargement d'étoffes de grande valeur vient d'arriver au port du Kraken. La Guilde des Nochers, qui doit en assurer la livraison, a disséminé les précieuses marchandises à travers les entrepôts des quais. La Guilde des Voleurs a eu vent de l'opération et a décidé de mener l'offensive pour s'emparer de la cargaison. Les quais ne sont pas sûrs pour les malfrats cependant. La milice privée des Nochers veille. Il se murmure même que des Assassins Cadwës rôdent aux alentours des entrepôts, prêts à rendre gorge à l'imprudent qui oserait s'y risquer. La nuit sans lune qui vient de tomber sur Cadwallon s'annonce sanglante.

1	2	3	4	5	6	7	
				Alarme ! Le premier joueur place une herse dans une zone de déploiement. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur va placer une herse jusqu'à ce qu'elles soient toutes posées. Les voleurs peuvent maintenant quitter les quais.			**Fin de Partie**

- Bibliothèque
- Chambre du Magistère
- Salle des Coffres
- Salle des Gardes
- Laboratoire
- Hôtel

Tableau des Entrepôts

Chacune des salles ornées d'un blason représente un entrepôt.

Mise en Place :

Les pions trésors et cartes mission « Gemme Rouge » ne sont pas utilisés dans ce scénario. Remplacez-les par les nouveaux pions trésor et cartes mission « Étoffe Précieuse ». Placez un de ces pions dans chacun des 6 entrepôts et mélangez ces cartes mission avec les autres.

Placez 2 Assassins Cadwës dans des entrepôts déterminés en lançant un dé sur le tableau ci-contre. Les Assassins ne peuvent pas être placés dans le même entrepôt.

Règles Spéciales :

Milice Privée :

Les Miliciens font partie de la Milice privée de la Guilde des Nochers. Ils se jouent comme des Miliciens standards hormis qu'ils rançonnent un trésor au lieu de 2 Ducats lorsqu'ils gagnent un combat.

Le trésor rançonné est placé dans un entrepôt déterminé au hasard en lançant un dé sur le tableau ci-contre.

Si le voleur ne possède pas de trésor, le Milicien rançonne 2 Ducats.

Les Entrepôts :

Il peut arriver pendant le cours de la partie que plusieurs trésors y soient présents. Tous les trésors situés dans les entrepôts peuvent être ouverts ou forcés selon les règles de jeu normales.

Les Assassins Cadwës :

Chaque joueur, à la fin de son tour, choisit un Assassin et lance un dé sur le tableau des entrepôts pour déterminer où il se déplace.

Un Assassin ne peut pas être déplacé dans un entrepôt occupé par un autre Assassin ou un Milicien.

Si l'Assassin arrive dans un entrepôt occupé par un Voleur, il y a combat.

Au contraire des Miliciens, les Assassins peuvent être attaqués par les Voleurs.

Les Assassins sont joués par tous les joueurs. Veillez à ce que ce soit toujours un joueur neutre qui lance les dés pour eux.

Si l'Assassin perd un combat, il retourne sur un entrepôt inoccupé au choix du vainqueur. Si tous les entrepôts sont occupés, l'Assassin est retiré du jeu. Le gagnant du combat prend immédiatement 5 Ducats dans la banque.

Si l'Assassin gagne un combat, le perdant fuit de 3 zones avant d'être blessé.

En cas d'égalité, c'est l'attaquant qui gagne le combat.

Carte Mission
Carte Mission
Carte Mission