



A la recherche de Conan et Shevatas qui ne donnent plus de nouvelles depuis plusieurs mois, Belit et Zelata sont surprises dans leur campement vers Rou-Gen par les gardes d'une magicienne maléfique. Elles se retrouvent prisonnières dans les oubliettes de cette dernière et font la connaissance d'une autre détenue, une ombrageuse aventurière rousse d'origine vanir. Rapidement transférées, Belit est affectée comme serveuse aux cuisines et Zelata est isolée avant d'être soumise à la question...



Objectifs



Pour gagner les héros doivent neutraliser la magicienne en supprimant au moins 4 points de pouvoir et les survivants doivent quitter la tour avant la fin du tour 7.



Pour gagner l'Overlord doit conserver au moins 2 points de pouvoir à la magicienne avant la fin du tour 7.



La partie débute par Le tour des Héros.

- Zelata (2 sort(s) : Caresse de Bel, Halo de Mitra)
- Belit
- Valkyrie

◆ Les Héros débute avec 4 gemme(s) en zone de fatigue.



◆ L'Overlord commence avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



◆ Avec les sorts : Khitai - Torture Mentale, Retour des braves La magicienne ne peut pas subir d'attaque habituelle; ses 5 points de vie correspondent au 5 points de pouvoir dont elle dispose pour ce scénario.

◆ Thak doit rester dans la même zone que la Valkyrie tant que cette dernière ne s'est pas échappée.

Règles spéciales

Grand plongeon : un Héros présent dans les zones peut essayer de sauter dans l'étang en contrebas. Pour cela, il doit se déplacer hors de la case et dépenser 1 point de mouvement supplémentaire pour plonger. Sauter dans l'étang inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence saut.

Mur de pierre : un personnage disposant de la compétence « Défoncer Parois » ne peut pas défoncer les parois extérieures de la tour et les murs en pierres.

Fenêtres : les fenêtres au niveau « 2 » et « 3 » donnent une ligne de vue sur les zones à l'extérieur de la tour du niveau « 1 » directement placées à la verticale de celles-ci.

Escalade : un personnage ayant la compétence Escalade peut : • passer du niveau « 1 » au niveau « 2 » (et inversement) en grimpant par l'arbre pour 1 point de mouvement supplémentaire, • passer du niveau « 2 » à « 3 » (et inversement) ou du niveau « 3 » à « 4 » (et inversement) en grimpant par l'extérieur de la tour pour 2 points de mouvement supplémentaires.

Table et escaliers : les escaliers donnent un bonus de surplomb sur les zones situées en contrebas. Il est possible de monter sur la table située au niveau « 2 » avec ou sans les compétences Saut ou Escalade pour 1 point de mouvement supplémentaire. Un personnage sur la zone de la table bénéficie du bonus de surplomb pour ses attaques à distance et au corps-à-corps. Il est possible d'attaquer les zones adjacentes au corps-à-corps depuis cette zone avec ou sans la compétence Allonge. La zone de la table ne bloque pas la ligne de vue.

: Points de pouvoir de la magicienne: Les héros lui suppriment un point de pouvoir à chaque fois qu'ils réalisent une des actions suivantes: dérouter un chien lion de Fo, utiliser le gingembre, le lotus noir, le salpêtre et le champignon toxique. Dès que le premier point de pouvoir est supprimé l'Overlord ajoute  supplémentaire à chaque tour en zone de fatigue.

Sang de sorcier: lorsque un chien lion de Fo se trouve sur la zone où un sang de sorcier a été déposé, il est dérouté et reste sur la zone jusqu'au prochain tour de l'overlord qui pourra éventuellement le réactiver. Le sang de sorcier est alors retiré du plateau.

Gingembre: Ce puissant condiment permet au héros qui le consomme de transférer  de sa zone de fatigue vers sa zone d'énergie disponible. Le gingembre est ensuite défaussé.

Lotus noir: ce redoutable somnifère endort jusqu'à la fin de la partie tous les personnages présents sur la même zone (les pions sont alors couchés mais ne comptent pas dans le phénomène de gêne); il peut être lancé d'une zone adjacente (manipulation complexe niveau 1) ou déposé par le héros sur sa zone qui doit alors lancer  et obtenir 2 symboles pour bien se protéger et ne pas être aussi endormi. Le lotus noir est ensuite retiré du plateau.

Salpêtre: il constitue un explosif au contact d'une flamme. Seule Zelata peut avoir l'information en lisant les documents du sorcier et en lançant   pour obtenir 3 symboles. En cas de succès, la règle concernant la porte rouge du niveau 1 peut être appliquée.

Champignon toxique: Belit est affectée au service des cuisines et peut faire une manipulation complexe niveau 2 (sans relance possible) pour en incorporer dans le rata des soldats; en cas de réussite, l'Overlord doit effectuer un lancer  pour chacun des sbires présents:

0 symbole: pas d'effet

1 symbole: l'Overlord doit dépenser  disponible vers sa zone de fatigue pour éviter la mort du sbire.

2 symboles: l'Overlord doit dépenser   disponibles vers sa zone de fatigue pour éviter la mort du sbire.

3 symboles: Le sbire meurt et est retiré du plateau.

Le champignon toxique est ensuite défaussé.

: Oubliettes du niveau 0: la valkyrie a les mains enchaînées; Thak qui est son geôlier en profite pour abuser d'elle mais elle peut tenter de lancer  et obtenir 2 symboles pour envoyer un violent coup de genou dans ses parties (une seule relance possible) et le neutraliser jusqu'au tour suivant de l'Overlord; la figurine de Thak est alors couchée et ne rentre pas en compte dans le phénomène de gêne. La valkyrie peut ensuite tenter une manipulation complexe de niveau 2 pour lui prendre la clef et se libérer de ses chaînes.

Porte rouge du niveau 1 de la tour: elle est verrouillée et le seul moyen de l'ouvrir est de la faire exploser. Les héros doivent déposer une carte équipement salpêtre sur la zone et lancer  avec au moins un symbole obtenu pour l'enflammer. Les héros et les sbires présents sur la zone lors de l'explosion subissent  sans défense possible. La porte rouge et le salpêtre sont ensuite retirés du plateau.

Salle de garde du niveau 2: C'est l'heure du repas et les gardes présents sont installés autour de la table centrale. Belit effectue le service. Placer la carte équipement armure d'écailles dans la zone des escaliers. Tant qu'ils se restaurent, les soldats ne peuvent pas quitter leurs zones respectives avant la fin du tour 1.

Appartements de la magicienne du niveau 3: Zelata est enfermée mais elle est libre de ses mouvements.

: Coffres: Au nombre de 5, ils contiennent 2 cartes équipement chacun. Le paquet cartes équipement contient 1 gingembre, 1 documents du sorcier, 1 sang du sorcier, 2 champignon toxique, 1 lotus noir, 1 salpêtre, 1 épée khitane, 1 épée courte khitane, 1 masse tribale.

Ouvrir un coffre nécessite une manipulation complexe niveau 2.

: Portes: elles sont fermées à clef et nécessitent une manipulation complexe niveau 2 pour être ouvertes. Elles sont alors retirées du plateau.