7 ACTE IV: A LA RECHERCHE D'UNE PISTE

Après avoir réussi leur embuscade et retrouvé leur liberté, les Héros paient grassement leurs complices et prennent rapidement un bateau en direction de Kihtaï. En effet, leur compagnon Shentu leur a appris qu'un témoin capital est retenu prisonnier dans un village de cette lointaine contrée.
D'après les informations de Shentu, le témoin est détenu par Zaporavo jusqu' au jugement des Héros.
-Qui peut bien être ce témoin? Serait-ce Gittarra la bru du roi, cousine de mon ami Kerim? Cela expliquerait son enlèvement avant ma déchéance.... Ainsi que la présence de ce pirate si loin de chez lui.
Il apprend également que cette prétendue arme du crime se trouve dans le temple du village.Cependant Shuang Mian prend ses dispositions. Il alerte immédiatement ses troupes et place sa garde d'honneur, qui sont ses meilleurs hommes, pour veiller sur "l'arme du crime".
C'est dans cette ambiance tendue, qu'ils arrivent en vue du village. Ce qu'ils ne savent pas encore, c'est que le Capitaine de la forteresse les pourchasse....

Objectifs

Pour gagner les Héros doivent libérer Gittara et la faire évacuer avant la fin du tour 7.
1 PV bonus leur est attribué si ils arrivent à récupérer la fausse preuve.
Les Héros demarrent le scénario en Zone 1.

Pour gagner l'*Overlord* doit empêcher Gittara de s'enfuir avant la fin du tour 7.
1 PV bonus lui est attribué si la preuve reste au village.

La partie débute par Le tour des Héros.

- Conan le Vagabond
- Contantius
- Kerimshah
- Valkyrie
- Pelias (3 sort(s) : Don de vie, Halo de Mitra, Rage de Bori) Son Halo est désactivé en début de partie
- Taramis (3 sort(s) : Brasier, Halo de Set, Repousser) Son Halo est désactivé en début de partie

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

L'*Overlord* commence avec 8 gemmes en zone d'Énergie disponible et 6 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.

Renforts : 6 points de renforts. Ils peuvent être déployés sur les zones marquées d'une .
Les gardes bossonniens ne peuvent pas être appeler en renfort.

Soldats dévoués: : l' *Overlord* peut activé une tuile de son choix gratuitement sans en payer le prix et sans en bouger la tuile qui lui correspond.
N.B: Cet événènement se joue immédiatement à la suite du déploiement de renforts.

7

L'Overlord place à côté de son livre de Skelos: La figurine du Capitaine ou celle de Zaporavo, la tuile bleu des gardes bossoniens ou la tuile grise des pirates(2 de passifs) et 5 figurines(voir règles speciales), la tuile de Gitarra et son jeton personnage, la tuile du Chameau et son jeton personnage, la carte clef et la carte \\\\\\\\"fausse preuve\\\\\\\\".

Règles spéciales

Murs en bois : un personnage disposant de la compétence Défoncer parois ne peut pas défoncer les murs de la caserne au sud, et du fumoir au nord car ils sont renforcés avec des rondins de bois.

Pirogues : les zones d'eau avec pirogues sont considérées comme des zones normales pour le mouvement.

Natation : un personnage disposant de la compétence Natation peut traverser les zones d'eau sans pirogue.

Saut : un personnage ayant la compétence Saut peut franchir les zones marquées sur le plan par 1 et 2. Si un héros échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut.

Libérer le témoin : la qui ferme l' endroit où est enfermée Gittara ne peut être ouvrerte que par la clé que possède un des gardes bossoniens oranges.
Les gardes bossoniens ne peuvent pas se déplacer tant qu'un Héros n'est pas présent dans sa zone.
pour récupèrer la clé, il faut tuer le garde qui la porte. Lorsqu'un garde est mort, le héros qui l' a tué lance un . S' il obtient un symbole, il tue le garde qui possède la clé et il peut la récupérer sur le cadavre. S' il obtient zéro ou deux symboles, il tue un garde qui n'a pas la clé. Lorsque le dernier garde est tué, la clé est récupèrée sur son cadavre. Récupèrer la clé demande une manipulation simple. Le Héros qui récupère la clef, récupère sa carte et la place parmi son équipement. Utiliser la clé réclame une manipulation simple.
lorsq'un Héros se trouve dans la même zone que Gittara, celle-ci retrouve la liberté. Le camp des Héros récupère la tuile de Gittara. Il place également le jeton personnage de Gittara sur la positon 4 du compte-tour. Le jeton représente ses PV.
La tuile de Gittara peut être attribuée à n' importe quel Héros qui a la compétence commandement. Gittara n'est pas une potiche, ses compétences et son attaque sont utlisables.
Si le héros commandant Gittara meurt, un autre héros possédant la compétence commandement peut le prendre sous son contrôle. Pour cela, il devra se trouver dans la même zone que sa figurine.

Taïhaut!!! : les Héros peuvent utiliser le Chameau pour extraire Gitttara du village. Si un Héros se trouve dans la même zone que le chameau, il s' en empare. Le camp des Héros récupère la tuile du Chameau et la donne à un Héros qui possède la compétence commandement. Il prend le jeton personnage du Chameau et le place sur le compte-tour en position 4. Le jeton représente ses PV.
Seul Gittara peut monter sur le Chameau. Monter et descendre du Chameau coûte un point de mouvement.
lorsque Gittara est montée sur le Chameau:
-Gittara perd ses compétences et ses points de mouvement. Seuls ceux du Chameau sont utilisables.
-la défense de Gittara et du Chameau sont additionnées.
-les dés d' attaque de Gittara et du Chameau sont additionnés.
les unités de l' Overlord ne peuvent pas attaquer le Chameau tant que celui-ci n' est pas en la possession des Héros.

Fausse preuve : la fausse preuve se trouve dans le temple sous la statue. La récupèrer réclame une manipulation complexe de niveau 4. Le Héros la place parmi son équipement.
les Gardes d' honneurs qui en ont la garde ne peuvent quitter le Temple tant qu' ils n' ont pas un Héros en ligne de vue.
les Gardes d'honneur n' ont pas le droit de se déplacer au-delà des ponts qui enjambent la rivière.

Sus aux évadés!!! : si les Héros ont joué L'Acte II avant ce scénario, l' *Overlord* remplace le capitaine par Zaporavo et les gardes bossoniens par des pirates à 2 de passifs.
si les héros ont joué L'Acte III, l' *Overlord* prend Le Capitaine et les Gardes bossoniens.
Au début du tour de l' *Overlord*, lorsque la tuile du Capitaine (ou celle de Zaporavo) atteint la position 1 de la rivière, il procède de la façon suivante:
-il place le capitaine et les 5 gardes bossoniens bleus (ou 5 pirates gris)sur la zone de déploiement des héros.
-il places la tuile des gardes bossoniens bleus (ou celle des pirates gris)en position 2 sur la rivière.
A leur première activation, le Capitaine (ou Zaporavo) et les gardes bossoniens bleus (ou les pirates gris) gagnent immédiatements leur base de point de mouvement.
Si le Capitaine (ou Zaporavo) est mort lors du scénario précédent, Cette règle ne s' applique pas.

Fuite : si Gittara, en compagnie d' un Héros, quitte le plateau (1 mouvement normal à partir d'une zone située au bord du plateau), elle réussit sa fuite. Elle doit fuir par la zone 2.

Portes : les portes coûtent 1 point de mouvement supplémentaire la 1re fois qu'elles sont franchies. Elles sont ensuite retirées du jeu. (Les Chiens de Foo ne peuvent pas franchir une porte fermée.)

Coffres : 5 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d' un arc zingaréen, d' une dague de parade, d' un poignard, d' une potion de vie d' un orbe explosif.

Suite de l' aventure: : Si le camp des Héros gagne, le scénario suivant sera: L'Acte V: " La dernière pièce du puzzle".
Si l' *Overlord* gagne, le scénario suivant sera: L'Acte VI: "Le Jugement de Mithra".

sbrem