ACTES XI : LA TOUR DE TOUT LES DOUTES

Après leurs périples dans les catacombes de la reine, Conan et son équipe reprennent le chemin de la lointaine Khitaï.
Le sorcier Shuang Miàn y recèle, au sein de sa tour,la cape de commandement du roi à qui l'on prête un pouvoir de persuasion.
-Voilà pourquoi ce scélérat de Zaporavo était en visite si loin de son trou à rat, déclare Conan, dix contre un qu'il est le voleur de la cape.
-C'est là aussi que doit être détenu Shevatas mon seigneur, répond Constantius, il a diparu au moment où Zaporavo partait pour ici.
En arrivant en vue de la Tour, les guerriers harassés par le voyage ne sont guère rassurés. En effet la Tour est sous l'effet d'un sortilège et de monstrueuses créatures y rôdent. De plus les mercenaires Khitaï engagés par Constantius ne sont pas chaud à l'idée d'affronter un de leur compatriote et ancien maître.
Mais voulant à tout prix laver leur honneur, nos Héros trouvent le courage d'affronter leur destin...

Objectifs

Pour gagner le Héros en possession de la cape doit fuir avant la fin du tour 7.
Les Héros gagnent un point de victoire bonus supplémentaire si ils parviennent à faire fuir Shevatas.

Pour gagner l'***Overlord*** doit empêcher le héros en possession de la cape de fuir avant la fin du tour 7.
L' ***Overlord*** gagne un point de victoire bonus si il tue Shevatas.

La partie débute par Le tour de l'Overlord.

- Conan le Vagabond
- Contantius
- Kerimshah
- Valkyrie
- Pelias (3 sort(s) : Rage de Bori, Transfert de vie, Passe-muraille)
- Taramis (3 sort(s) : Flétrissement, Tempête d'éclairs, Guérison de Mitra)

Les Héros débutent avec 7 gemme(s) en zone de fatigue.

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

Tuiles renforcée : L' *Overlord* peut remplacer une ou plusieurs tuile(s) morte(s) par la tuile du Chien de l'enfer ou (et) celle du Serpent Géant. Le Chien de l' enfer ou (et) le Serpent Géant gagne immédiatemment 2 PV.
Une tuile d' unités vivantes peut également être sacrifiée. Le Serpent Géant ou (et) le Chien de l'enfer gagne un PV par unité sacrifiée. Leurs PV ne peuvent dépasser 15. La tuile sacrifée est remplacée par la tuile du Chien de l' enfer ou par la tuile du Serpent Géant. Une tuile sacrifiée ne peut plus être remise en jeu par l' *Overlord*.
La tuile peut-être activée immédiatement et gratuitement.

Alerte générale!!!! : 10 points de renforts. Les renforts se déploient sur les .
l' *Overlord* peut activé une tuile de figurines amenées en renfort de son choix sans en payer le prix et sans en bouger la tuile qui lui correspond.

La ou les figurines gagne immédiatement sa base de point de mouvement ainsi qu'un supplémentaire en attaque jusqu'au prochain tour de l'*Overlord*.

6 8 8

Avec les sorts : Nuage mortel, Blocage magique, Rappel, Stygie - Attaque psychique

L'Overlord place la seconde tuile du Chien de l'enfer à côté de son livre de Skelos

L'Overlord place la seconde tuile du Serpent Géant à côté de son livre de Skelos

Règles spéciales

Libérons Shevatas!!!! : Pour libérer Shevatas, un Héros doit être présent dans la même zone que la sienne. La porte qui ferme la cellule de Shevatas ne peut être ouverte qu'avec la Clef de la Tour.
lorsque Shevatas est libérée, le camp des Héros prend aussitôt la tuile de Shevatas-préalablement disposée près du Livre de Skélos-et la donne à un Héros qui possède la compétence Commandement. On place également le jeton personnage de Shevatas sur la position 4 du compte-tour. Le jeton représente ses Point de Vie.
Si le Héros commandant Shevatas 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.
Les unités de l'*Overlord* n' ont pas le droit d' attaquer Shevatas , tant que celui-ci n' est pas libre.

Clef de la Tour. : La Clef de la Tour se trouve à l' intérieur du coffre numéroté situé en haut de la Tour. Le coffre réclame une manipulation complexe de difficulté 2 pour être ouvert. Le coffre est piégé, Si le Héros ouvrant le coffre réalise deux symboles, il ne subit pas de dommeages. Par contre si il réalise plus de deux symboles, le piège se déclenche et le Héros subit .

Jumeau éthéré : lors de l' activation de Shuang Miàn, l' *Overlord* peut dépenser 2 gemmes d' energie qu' il place dans sa zone de fatigue pour créer un double en tout point identique au sorcier. L'*Overlord* place alors le second jeton de point de vie de Shuang Miàn dans sa zone; ceci représente son double. Lorsque Shuang Miàn se déplace, déplacez le jeton avec lui. Lorsque Shuang Miàn subit une attaque, après que la puissance de l' attaque a été determinée, l' *Overlord* place secrètement une gemme prise dans la boîte dans l' une de ses mains et les présente ensuite au joueur attaquant. Le joueur attaquant choisit alors une main:si elle contient la gemme, l' attaquant a bien touché Shuang Miàn et l' attaque se termine. Lorsqu' une attaque est portée sur le double, L'effet du Jumeau éthéré prend fin et le second jeton point de vie est retiré du plateau. L' effet de Jumeau éthéré reste actif tant que le double n' a pas été touché par une attaque. Jumeau éthéré ne peut être utilisé si son effet est déjà actif.

Persuasion : Tant que les Héros n' ont pas récupéré la cape, Shuang Miàn peut l' utiliser pour persauder les Gardes Khitaï de rejoindre son camp. Pour cela il devra dépenser une gemme par garde qu' il tente de persuader. Puis il lance un pour chaque garde. Si il obtient un symbole le garde rallie son camp. l '*Overlord* prend alors un socle rouge et le met à la figurine du garde. Un garde rallié pourra être utilisé à chaque fois que l' *Overlord* activera Shuang Miàn.
Pour cela il utilisera la tuile préalablement posée près du Livre de Skélos. Les guerriers sont utilisés comme aliés de Shuang Miàn. Ils peuvent être utilisés lorsque l'*Overlord* la tuile de Shuang Miàn. Lorsque les Héros récupèrent la cape, Shuang Miàn ne peut plus tenter de persuader un garde.
La cape se trouve dans le coffre rouge représenté par un jeton coffre numéroté. Ouvrir le coffre réclame une manipulation de complexité 4. Lorsqu' un Héros ouvre le coffre, il s' empare immédiatement du trésor et le place parmi ses équipements.
Shuang Miàn pourra utiliser son sort de rappel sans avoir besoin de ligne de vue sur les guerrier convertis à sa cause.
Si Constantius n' a pas encore gagné de guerriers Khtaî à ce stade de la campagne, la règle ne s' applique pas.

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.
si le Héros loupe sa tentative de saut, il tombe du haut de la tour et subit sans défense possible.

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.

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.

Portes : les portes de la Tour sont scéllées par un sortilège. Un Héros voulant pénétrer dans une pièce fermée devra défoncer la porte pour la franchir. Une porte possède 2 points de passif et 2 Points de Vie. Les unités de l' *Overlord* peuvent passer les portes sans penalités. Un Héros possédant la compétence "Défoncer les cloisons" ou le Marteau de Bori réduit le passif de la porte de 1.

Fuite : si un Héros quitte le plateau avec la cape en sa possession et (ou) en compagnie de Shevatas (1 mouvement normal à partir de la zone située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.

Coffres : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d' un Marteau de Bori, d' une épée Khitane, d' une épe courte Khitane, d' un Mucus de Crapaud, d' un fragment d' Amulette et d' une potion de vie.

Bluzh