



L'homme au turban vert et à la robe en poils de chameau entra dans l'auberge en compagnie d'une jeune femme, parée comme une princesse de Vendhya. Il esquissa un mouvement rapide de la main. Quoiqu'il adviendrait, les marins et les hommes de la garde attablés ne pourraient se souvenir de sa présence et de celle de son amante. Si on les questionnait, ils chercheraient en vain dans leur mémoire, rendus confus par une étrange magie. Pour les orientaux de la province de Peshkhauri, des siècles de sortilèges avaient pavé la voie de la soumission à l'hypnose et Khemsa avait su se faire oublier de tous à peine était-il entré dans l'auberge. Un grand homme décharné, au visage de vautour et à la grande robe noire les aperçut cependant, et, intrigué, leur emboîta discrètement le pas.

Khemsa et Gitara montèrent promptement dans une chambre reculée de l'étage. Une fois qu'ils furent entrés, elle se tourna vers lui et le regarda avec passion de ses yeux noirs. Ses regards et ses gestes trahissaient l'excitation et la fièvre du danger. Elle l'avait convaincu de s'opposer à ses maîtres, les prophètes noirs. Ils étaient maintenant libres, libres de s'aimer, libres de rêver, et bientôt ils allaient entrer en possession d'un trésor qui ferait d'eux des rois. Les sorciers allaient partir à leur recherche, ils le savaient tous deux. La jeune femme n'avait pas peur et leur amour était une chaîne que ces maîtres inhumains ne pourraient briser. Se sentant forte et confiante, elle approcha son visage de celui de son amant, cherchant ses lèvres. A cet instant, la porte grinça et s'entrouvrit : sans hésiter, dans un réflexe de survie, Khemsa ordonna : "recule !" et l'homme au visage de vautour fut immédiatement rejeté en arrière, mais un cri strident sorti de sa bouche, appelant à son secours un terrible équipage.



Objectifs



Récupérer les deux enchantements de protection contenus dans les coffres avant la fin du tour 8. Le premier des Overlords à avoir rempli son objectif gagne la partie. Si aucun des Overlords ne parvient à remplir ses objectifs, Khemsa est retrouvé par les puissants sorciers du Cercle Noir et perd la partie.



Faire sortir le disciple du Cercle Noir (le sorcier de guerre) de l'auberge avant la fin du tour 8.



L'overlord commence avec 5 gemmes en zone d'énergie disponible et 5 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Événements

Un allié qui vous veut (un peu) de bien :

Le vif et discret Kherim Shah est dans l'auberge avec son ancien allié Khemsa mais il souhaite rester en dehors des histoires de sorciers. Un Overlord peut activer la tuile de Kherim Shah pour attaquer une figurine d'unité ennemie (squelettes, gardes ou pirates). Les deux Overlords peuvent utiliser cet événement. Kherim Shah provoque de la gêne.

Amour toujours :

Le lien qui unit Gitara et Khemsa est si fort que les amants peuvent transcender la mort. Rendez jusqu'à deux points de vie à l'un des deux amants si l'autre est toujours en vie.



Commence avec 3 points de vie

Avec les sorts : Putrescence

Khemsa est équipé de sa puissante ceinture de protection. Il est immunisé aux dégâts infligés par des sorts.



Commence avec 3 points de vie



L'overlord commence avec 5 gemmes en zone d'énergie disponible et 5 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Événements

Solides comme la pierre :

Toutes les troupes de l'Overlord du Cercle Noir acquièrent un point de défense passive supplémentaire jusqu'au prochain tour de cet Overlord (cet effet s'applique également au disciple et à Skuthus).

Un allié qui vous veut (un peu) de bien :

Le vif et discret Kherim Shah est dans l'auberge avec son ancien allié Khemsa mais il souhaite rester en dehors des histoires de sorciers. Un Overlord peut activer la tuile de Kherim Shah pour attaquer une figurine d'unité ennemie (squelettes, gardes ou pirates). Les deux Overlords peuvent utiliser cet événement. Kherim Shah provoque de la gêne.



Commence avec 1 points de vie

Avec les sorts : Réveil de Yajur



Commence avec 8 points de vie

Avec les sorts : Rage d'Ymir, Flétrissement

Règles Spéciales

Sonné :

Pris par surprise par l'apparition du disciple du Cercle Noir, Khemsa a juste eu le temps d'étourdir son adversaire. Le disciple perd sa base de mouvement pour l'intégralité de la partie (l'Overlord du Cercle Noir peut utiliser jusqu'à deux gemmes pour déplacer le disciple).

Balustrade :

Sauter des balustrades occasionne   de dégâts ( avec la compétence saut).

Debout les Os! :

En utilisant le sort du réveil de Yagur, l'Overlord du Cercle Noir peut rappeler les squelettes aux socles rouges (en jeu au début) ou verts (à ajouter), pour un maximum 10 squelettes aux caractéristiques identiques sur le plateau.

Coffres :

Les deux coffres contiennent les enchantements dont Khemsa a besoin pour se soustraire au contrôle des sorciers du Cercle Noir: peau d'anguille et possession de Seth. Seuls Khemsa et Gitara peuvent ouvrir les coffres. Khemsa peut ensuite utiliser les sorts ainsi ramassés.

Hypnotisme :

A chaque utilisation de sa tuile, Khemsa utilise la voie de la soumission pour dominer un mortel. Un garde ou un client de l'auberge (pirate) le rejoint. Ajoutez un socle à la nouvelle figurine ainsi dominée (bleu pour les pirates, orange pour les gardes). Au premier ralliement, ajouter la tuile correspondante à la fin de la rivière de Khemsa et Gitara.