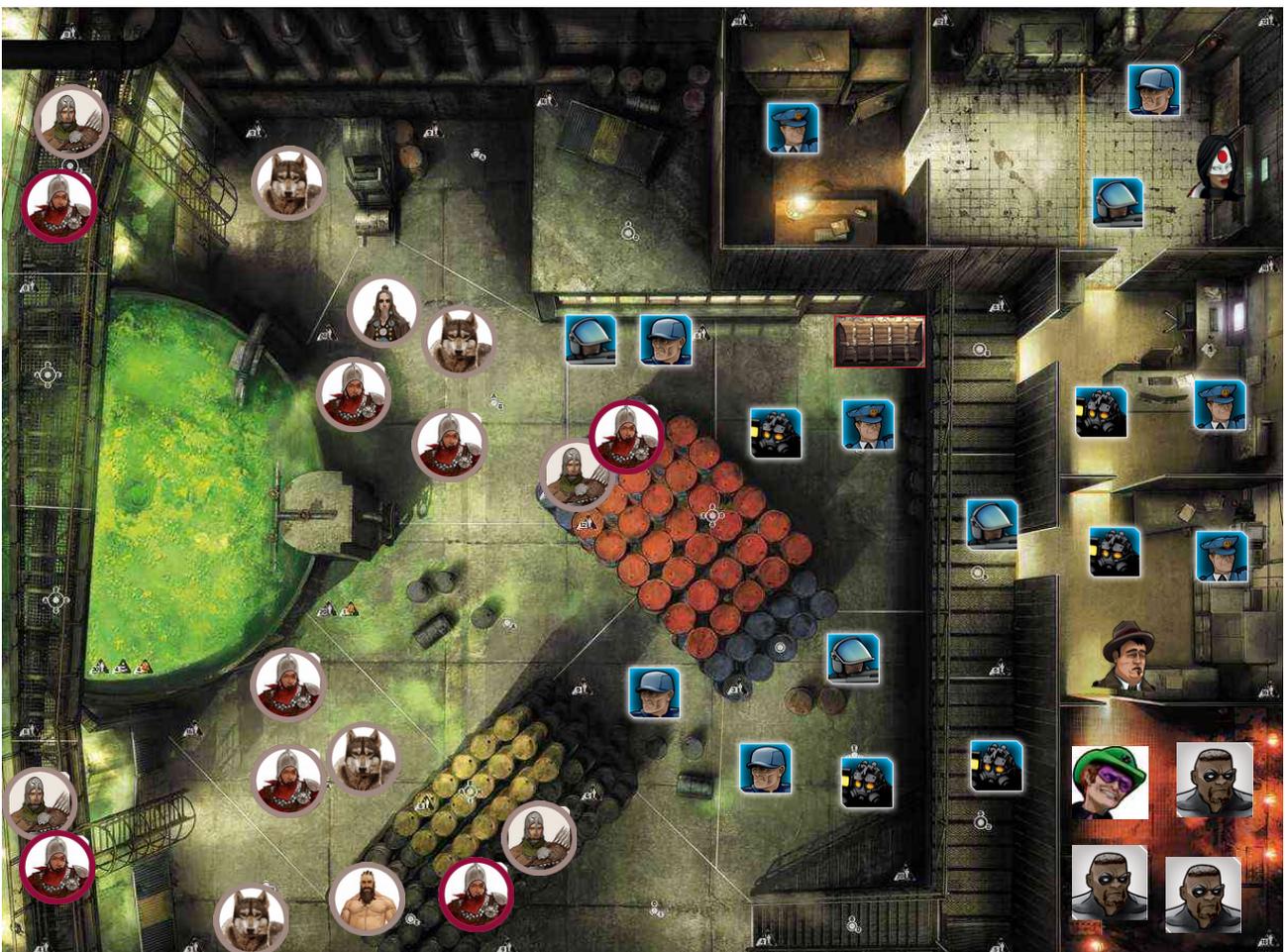


## Une épée pour le roi

Cette mission se joue avec une boîte Conan, une boîte Batman et le mode versus de Batman.

*Epemitreus, sage entre les sages, veille sur le royaume d'Aquilonie depuis quelques milliers d'années. Du fond de sa tombe, il entre en contact avec Zelata, sorcière Aquilonienne pour lui confier une mission fondamentale pour l'avenir de l'Aquilonie. Elle doit rechercher une épée magique afin que celle ci parvienne un jour au futur roi Conan. Après des longues années de recherche infructueuse, elle se décide à lancer son plus puissant sort de détection. Elle identifie enfin un endroit potentiel où se trouverait une épée de forte puissance. Mais l'endroit est inconnu, loin par delà les abîmes... Réunissant une troupe d'élite de soldats Aquilonnien, elle tente un puissant sort de téléportation. Mais on ne joue pas impunément avec les distances. Elle se retrouve dans un bâtiment étrange, rempli d'hommes en uniformes bleues. Et elle sent enfin la puissance magique d'une puissante épée, si proche... à moins que ces coffres, là, remplis d'armes « taiknolaugiq » ne fassent l'affaire...*

*Katana et Bullock, après une longue enquête, ont réussi à localiser The Riddler dans une ancienne usine. Grâce aux forces de polices, ils ont pu arrêter presque tous les malfrats. Seul résiste The Riddler, défendu par ses derniers hommes, et acculé au fond de l'usine. Il ne reste plus qu'à lui passer les menottes... lorsque nimbée d'une étrange lueur bleutée, une forte troupe d'hommes et de loups hurlants se jettent sur eux...*



**Epilogue :** Zelata a réussi à ramener cette épée. Celle ci parviendra de longues années après, par des détours obscurs et grâce aux prêtres de Mitra à Conan, roi d'Aquilonie. Lorsque Toth menacera le royaume d'Aquilonie, le sage Epemitreus, apparaîtra en songe à Conan, et gravera un phénix sur le fil de son épée...

Le camp Zelata commence la partie.

**Condition de victoire :**

Camp de Katana : Les héros doivent avoir :

- 1/ « Enchaîner »  The Riddler avant la fin du tour 8 =>2points
- 2/ Neutraliser Zelata =>3points

Camp de Zelata : Le camp de Zelata doit s'être emparé :

- 1/ D'une épée magique (voir règle spéciale). =>2points
- 2/ du contenu d'un ou plusieurs coffres d'armement moderne=>2points / coffre

Match nul : Vous pouvez jouer 3 tours de plus si vous le souhaitez !

**Rivière de Zelata**

**11 gemmes bleues (dispo), recup 5  
disques d'activation : 3 dispo, recup 2, fatigue 7.**



Si vous n'avez pas les loups géants, vous pouvez les remplacer par les Hyènes, en modifiant la défense de 0 à 1, et le dé d'attaque de orange à rouge.



Zelata a 6 point de vie, et commence avec le halo de Mitra activé. Elle a les sorts : Halo de Mitra, téléportation, tempête d'éclair, télékinésie.

Taurus a 5 point de vie.

**Evénement Zelata:**

Le camp de Zelata peut activer gratuitement une des deux tuiles « The Riddler » ou « Riddler's gang ». Elle peut utiliser uniquement les gemmes du Riddler pour effectuer des améliorations 'relance, mouvement'. Elle peut donc tenter de désentraver The Riddler, ou attaquer.

## Rivière de Katana

8 (dispo)+3 (fatigue) cubes, recup 5  
disques d'activation : 3 dispo, recup 2, fatigue 7.



## Evènement Katana:

Pouvoir de QG de Katana

## Règle spéciale

**S'emparer d'une épée :** Lorsque Katana est neutralisée, on positionne un jeton « 0 » sur sa case. Toute figurine « activée » et humaine de la faction de Zelata peut s'en emparer sans action. Dès qu'un Aquilonnien s'empare d'une épée, la magie de Zelata s'estompe et le retour vers son époque est engagé. La partie prend fin alors. Les loups ne peuvent cependant pas s'emparer de l'épée...

**Ouvrir un coffre :** Les coffres s'ouvrent à la manière forte. Il faut réussir deux touches à l'aide de la caractéristique combat. Ceci remplace l'attaque normale.

**Dé explosif.** Beaucoup de troupe Conan n'ont qu'un seul dé d'attaque. Ceci limite à 2 leur capacité d'attaque, et rend impossible toute attaque contre une figurine ayant une défense de 2. Pour palier à cette difficulté, une règle spéciale est introduite : Les troupes qui n'ont qu'un seul dé d'attaque, voient leur dé « exploser » sur la valeur maximale : Un « trois » sur un dé rouge ou un « deux » sur un dé orange ou jaune permet de lancer un dé jaune supplémentaire.

## The Riddler

Dans tous les cas, la faction « The Riddler » est considérée comme ennemi pour le camp de Zelata ou le camp de Katana (notamment pour la gène). Néanmoins, c'est la faction de Zelata qui contrôle le Riddler et ses sbires à travers la tuile événement pour l'activation, et à travers 3 gemmes pour les défenses et relance. On positionne les deux tuiles et les trois gemmes rouges à proximité de la tablette de Zelata, comme pour des alliés.



Les 3 gemmes peuvent être utilisées pour la défense ou pour faire des relances. Les gemmes disponibles sont placées à côté des tuiles. Les gemmes utilisées sont sur les tuiles. The Riddler récupère les gemmes en début de tour du camp de Zelata. Le camp de Zelata gère et décide de l'utilisation de ces gemmes spécifiques. Chaque figurine du « Riddler's gang » neutralisée élimine une gemme.

### **Précision sur les règles à appliquer.**

Les règles « compétences » Conan s'appliquent suivant :

saut		=		niveau 3	(loup)
insaisissable		=		niveau 3	(loup)
Tir élite		=		niveau 3	(archer)
Tir Précis		=		niveau 1	(Kerim)
Soutien		=		niveau 2	(Zelata)
Sous protection		=		niveau 1	(Kerim)
Sacrifice		=			(garde)

Les règles Batman s'appliquent normalement. Les règles déplacement/attaque sont celle de Batman et s'appliquent aux deux camps. Pour une tuile activée, on active les figurines une par une, déplacement et attaque dans l'ordre souhaité.

**Mode Versus.** Vous pouvez jouer la partie suivant les règles du mode versus. En utilisant la tablette Conan pour Zelata, on peut mettre quatre gemmes « Conan » dans les cases améliorations. Utiliser le disques d'activation classiquement.

### **Rappel sur la compétence entrave :**

Permet au possesseur, lorsqu'il réussit une attaque de corps-à-corps, de placer X pions entrave sur une figurine ennemie. Cette attaque n'inflige aucune blessure. Le nombre de succès de la figurine entravée lors de ses attaques, réflexions, manipulations et défenses est réduit de X. Ces pions peuvent être enlevés si la figurine entravée ou une figurine amie dans sa zone réussit une manipulation complexe de difficulté X.

Plusieurs pions entravés peuvent être mis.

De nombreux autres mages ont été tentés de trouver par delà le temps des artefacts « magiques ».

Autres factions possibles :

**Rivière de l'Orient**



riposte  =  niveau 2 (un dé rouge Conan <=> 2 dé jaune Batman)

concentration  =  niveau 3

**Rivière Sauvage (très mobile grâce à la compétence parkour)**



Intouchable  =  niveau 1 (archer picte)

saut  =  niveau 3 (picte, hyène, loup)

bloqueur  est transformée est « indice d'envergure » de 3 et « indice de menace » de 3 (donc une gène de 3).

insaisissable  =  niveau 3 (hyène, loup)

malchance  =  niveau 3 (démon)