



Jehungir Agha, seigneur de la ville côtière de Khawarizm traque depuis quelques temps le meneur des bandits Kozaki, Conan. Son nouveau plan consiste à l'attirer seul pour l'éliminer, sur Xapur une île de la mer de Vilayet, avec l'aide forcée d'Octavia, une princesse Nemedienne réduite en esclavage.

Conan attiré par de fausses informations, tente avec quelques Kozaks de retrouver la séductrice sur l'île et explore la ruine qui s'y trouve, capitale oubliée du royaume déchu de Dagon. Alors que Jehungir et ses hommes approchent du rivage, la nuit vient et révèle à Conan une ville fantomatique, qui pleure à jamais sa chute du temps du Roi sorcier Khosatral Khel. Le dernier jour du royaume se rejoue devant lui et met en scène les esclaves rebelles Yuetshi qui massacrent la population et abat son Roi à l'aide d'une lame enchantée. La frontière entre le réel et le songe est de plus en plus fine du fait du réveil récent du démon Khel ; le destin ayant récemment conduit un pêcheur échoué à retirer par avidité un Poignard Yuetshi de la poitrine d'une veille momie décomposée.

Conan parcourt un palais, découvre de nombreux vestiges, une salle du trône, une énorme statue de serpent... puis parvient à retrouver Octavia, qui s'était réfugiée dans les ruines pour l'attirer, selon le plan d'Agha. Octavia horrifiée par la situation décide finalement de faire équipe avec Conan, alors qu'un colosse maléfisant aux reflets métalliques, Khel, s'approche d'eux.

Dehors, Jehungir Agha et ses hommes sont stupéfaits de contempler une véritable ville, là où devait se trouver une ruine millénaire. Craintifs et méfiants ils restent à distance pour observer la situation et tendre au mieux leur embuscade.



Objectifs



Pour gagner les héros doivent renvoyer le "diable en fer", Khosatral Khel, vers le néant et abattre Jehungir Agha avant la fin du tour 11.



Pour gagner l'Overlord doit empêcher les héros de tuer Khosatral Khel et Jehungir Agha avant la fin du tour 11.



La partie débute par le tour des Héros.

- Conan le Général (Cotte de mailles, Epée de Conan)
- Octavia (Dague de parade, Lames de lancer) . Ce héros possède également une Cape (Encombrement 2). Octavia possède une nouvelle fiche de personnage et est représentée par la figurine de Gitara.

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



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



4



5



équipé de : Arc Zingaréen

Règles spéciales

Alliés : Conan, par son autorité, et Octavia, par son charme, sont capables d'activer leurs bandits Kozaks via leur tuile "Allié" (représentée par une tuile de chasseurs pictes). Une gemme dépensée (une maximum par tour) par l'un ou l'autre permet d'activer, pour ce tour, toutes les figurines de Kozak (représentés sur le plateau par des figurines de pirate sans socles).

Jehungir Agha et ses hommes : Jehungir Agha est représenté par la tuile et la figurine de Kerim Shah. Il porte un arc zingaréen qui ajoute un dé jaune relançable aux dommages de base de sa tuile. Ses archers sont représentés par des archers pirates (ou à défaut les archers bossoniens) aux socles violets. Ses hommes de main ont les caractéristiques de chasseurs pictes et sont représentés par des pirates standard aux socles oranges.

Khosatral Khel : L'avènement du Roi sorcier n'est pas encore complètement achevé. Ce dernier ne peut ainsi pas quitter à ce stade le palais (par delà la double porte où les hommes de Jehungir Agha démarrent). Par ailleurs, l'Overlord ne peut pas dépenser de gemme pour tenter de défendre Khosatral Khel.

Khel est un colosse massif, il ne peut pas faire d'escalade ou grimper d'échelle (entourée d'un cercle rouge). Il peut par contre sauter du haut d'une échelle sans risque de blessure.

Blessé le Roi : Khel est un colosse de fer encore partiellement intangible (d'où sa valeur d'armure passive énorme). Pour se rapprocher du monde onirique et le blesser plus efficacement, un héros peut boire une, voire idéalement deux doses de Vin doré de Xutual contenant assez de Lotus Noir pour entrouvrir le monde des rêves. Chaque dose bue par le héros lui permet d'ignorer 3 points de défense passive de Khel. Le Poignard Yuetshi est la seule arme capable de blesser le Roi sorcier.

Lotus Noir : Les potions de Vin doré de Xutual contiennent de fortes doses de Lotus Noir aux propriétés narcotiques. Boire une telle potion ne coûte pas de gemme d'activation et permet de transférer jusqu'à 2 gemmes de la zone de blessure vers la zone de fatigue mais cause par ailleurs le transfert de jusqu'à 2 gemmes d'énergie disponible (s'il y en a assez) vers sa zone de fatigue, du fait des propriétés soporifiques.

Agent double : Octavia a finalement décidé de trahir Jehungir Agha, malgré le chantage exercé, et tente de s'enfuir de ce cauchemard avec Conan. Agha et ses hommes ne sont pas au courant de ce revirement de situation et considèrent à tort qu'elle travaille encore avec eux. De ce fait, Octavia possède le talent de Fascination. Ce talent ne fonctionne par contre pas sur Khel ou la statue de serpent animé. Dès qu'Octavia effectuera une attaque sur Agha, ou l'un de ses hommes, alors le talent ne fonctionnera plus ni sur Jehungir Agha ni sur ses hommes (ils se passent le mot). Si Octavia est trop encombrée elle perd

Fascination temporairement et retrouvera l'effet de la compétence si elle est moins encombrée et n'a pas été entre temps présente dans une zone contenant Agha ou l'un de ses hommes (et ne les a attaqués à aucun moment).

Ouvrir et barrer des portes : Seules les portes avec un jeton porte (entouré de violet sur la carte) existent, tous les autres passages n'ont pas de porte et ne gênent pas les lignes de vues. Les héros peuvent dépenser une gemme de mouvement pour ouvrir ou fermer une porte. Ils peuvent également utiliser une gemme de manipulation simple pour barrer (ou réouvrir s'ils sont du bon côté) une porte à l'aide d'un banc de pierre présent dans la salle (figurine de banc sur le plateau et représenté par un jeton chaise entouré de vert sur la carte de ce scénario). Une porte barrée ne peut être ouverte à partir "du mauvais côté" et est représentée par le banc posé à cheval entre la porte fermée et la zone à partir de laquelle la porte est barrée. Un banc peut par ailleurs être transporté dans d'autres zones (Encombrement 3, une gemme de manipulation simple pour le prendre et ensuite une gemme pour barrer une porte fermée).

Un allié des héros peut convertir un point de son mouvement pour ouvrir ou fermer une porte, et convertir son attaque du tour pour barrer ou réouvrir une porte entravée par un banc (s'il est du bon côté). Les figurines de l'Overlord, peuvent également dépenser 1 point de mouvement pour ouvrir ou fermer des portes mais ne peuvent pas barrer ou débarrer des portes avec des bancs.

Défoncer des portes barrées : Seul Khel possède la puissance suffisante pour défoncer une porte barrée par le côté fermé. Pour cela, Khel doit se trouver devant la porte barrée lors de son activation et dépenser également son attaque. Cette action de défoncer peut se produire lors de son activation gratuite d'inter-tour. Le jeton de la porte défoncée est retiré du plateau de jeu, tout comme le banc de pierre qui avait servi à la barrer.

Falaise : Seuls les héros possèdent la compétence d'escalade (attention, s'ils sont trop chargés ils ne peuvent plus utiliser cette compétence), qui leur permet, s'ils le désirent, de passer par la falaise lors de déplacements. Passer par la falaise coûte simplement 2 points de mouvement supplémentaires.

Activations automatiques : Après les tours des Héros et avant les tours de l'Overlord, l'Overlord doit obligatoirement activer une fois Khel, gratuitement (sauf s'il est entravé, cf. plus loin / Objets ralentisseurs).

Le Serpent géant est animé au début de cet "inter-tour" dès lors qu'un Humain est entré dans sa zone pour la première fois. Le serpent est alors activé une fois, obligatoirement et gratuitement, pendant cet inter-tour. Utiliser la tuile de Serpent géant avec 6 points de vie. Le serpent s'attaque à la cible humaine la plus proche, au choix de l'Overlord en cas d'égalité.

Mouvement scripté de Khel : Khel doit toujours se déplacer vers l'Humain le plus proche et l'attaquer si possible (que ce soit lors d'une activation d'inter-tour ou lors du tour de l'Overlord). En cas d'égalité il va en priorité vers une zone comportant le plus d'humain. En cas d'égalité il ira vers un allié ou une troupe de l'Overlord plutôt qu'un héros ou Jehungir Agha. En cas de nouvelle égalité alors Khel se dirige et attaque au choix de l'Overlord. Pour son attaque il utilise les mêmes priorités et attaquera en priorité un allié ou une troupe plutôt qu'un Héros ou Agha. Les points de mouvement nécessaires pour ouvrir des portes non barrées ne sont pas comptabilisés pour calculer la zone la plus proche vers laquelle il se dirige. Les portes barrées ajoutent quant à elle 1 de distance par rapport à la cible.

Coffres : Les coffres ont une difficulté de manipulation de 2. Les coffres entourés de blanc contiennent au hasard : 2 Vin dorés de Xuthual (Lotus Noir, encombrement 2), un trésor sacré (encombrement 3) et une Idole de Yag Kosha (encombrement 4). Le 5ème coffre (entouré de rouge) disposé dans la pièce derrière la statue du Serpent géant renferme le Poignard Yuetshi.

Objets ralentisseurs : Il existe des objets qui peuvent gêner les mouvements de Khel :

- Octavian si elle se trouve dans la case de Khel, peut payer à son tour une gemme de manipulation simple, et défausser sa cape, pour entraver Khel dans son voile et lui annuler sa prochaine activation d'inter-tour gratuite.

- Pour entraver les mouvements de Khel, les héros peuvent également transporter et utiliser L'Idole de Yag Kosha (placée au hasard dans un coffre) ou des Trésors sacrés : 2 sont placés de manière visible sur le terrain avec des marqueurs Toile d'Araignée (et/ou les figurines de tas de crânes sur le plateau de jeu) et nécessitent 1 gemme de manipulation simple pour les équiper ; le 3ème se trouve au hasard dans un coffre. Il s'agit de vieilles statues ou de colonnes en ruine que les héros peuvent fracasser sur Khel. Pour utiliser ces équipements il faut dépenser 1 gemme de manipulation simple et se trouver dans la même zone que lui. Ces objets massifs sont alors détruits et font reculer Khel d'une zone, au choix du Héros, en plus de l'effet d'entravement (annulation de sa prochaine activation gratuite d'inter-tour).

Si Khel est entravé par un objet ralentisseur, posez un marqueur toile d'araignée sur son socle pour bien y penser lors de l'inter-tour suivant.

Ennemis trop nombreux : Conan et Octavia ne peuvent pas sortir du palais tant que Khel n'a pas été détruit. Les bruits de ce combat effraieront une partie des hommes de Jehungir Agha (ces hommes qui fuient ne sont pas représentés sur le plateau de départ) et seuls les plus endurcis resteront pour l'embuscade finale. Jehungir et ses hommes, quant à eux peuvent décider de rentrer dans le Palais quand ils le désirent pour s'attaquer aux Héros et leurs alliés (et/ou essayer d'attirer Khel dans une direction opportune).

