



A venir  
1er scénario d'une épopée orientale qui en comportera 5.



## Objectifs



Pour gagner les héros doivent récupérer le grimoire du vieux Fengchu et sortir de l'auberge avec.



À l'issue du tour 9, les renforts Khitan et l'incendie sont tels que les héros sont coincés et ne peuvent plus s'échapper. La partie est alors remportée par l'Overlord.



La partie débute par Le tour des Héros.

- Conan (hache de bataille)
- Shevatas (kriss, lames de lancer)
- Shintu (khitai - épée kitane, khitai - épée courte kitane)

◆ Les Héros débutent avec 5 gemme(s) en zone de fatigue.



◆ L'Overlord commence avec 7 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Renfort : 4 points de renfort 🔥.



6



## Règles spéciales

**Progression de l'incendie** : Lors de la mise en place, l'Overlord place des pions Renforts 🔥 sur les cases 1,3,5,7 et 8 de la piste compte-tour. Lorsque le pion compte-tour atteint un des pions Renforts, ce dernier est retiré de la piste, et l'Overlord procède à la progression de l'incendie. Les pions Flammes de valeur 3 sont remplacés par des pions Ruines 🪦. Ensuite, les pions Flammes de valeur 2 sont remplacés par des pions Flammes de valeur 3. Puis, les pions Flammes de valeur 1 sont remplacés par des pions Flammes de valeur 2. Enfin un pion Flamme de valeur 1 est positionné sur chaque zone adjacente à une zone dotée d'un pion Flammes de valeur 2 en respectant les points suivants. Le feu ne peut progresser à travers les murs et doit "emprunter" les escaliers pour pouvoir atteindre le rez-de-chaussée. Il ne peut progresser sur les zones de la grande salle principale avec le sol en pierre, ni dans la rue extérieure. Enfin pour pouvoir mettre un pion Flammes de valeur 1 sur une zone adjacente à une première mais située de l'autre côté d'une porte fermée, il faut que la première zone soit occupée par un pion Flammes de valeur 3.

**En proie aux flammes** : Traverser ou s'arrêter sur une zone avec un pion Flammes inflige un nombre de dé rouge égal à sa valeur, sans défense possible. Par exemple un pion Flammes de valeur 2 inflige 🎲🎲. L'apparition d'un pion Flammes sur une zone où se trouve une figurine n'occasionne pas de dégâts. A la fin du tour de son propriétaire, une figurine dans une zone avec un pion Flammes qui ne s'est pas déplacée pendant ce tour subit les dégâts (donc pas le cas d'une figurine venant d'entrer dans la zone et ayant déjà subit les dégâts ce tour). Les pions Ruines 🪦 symbolisent une destruction complète de la zone qui devient infranchissable. Les coffres et les figurines sur une telle zone sont immédiatement détruits.

**Fumée épaisse** : Les zones avec des pions Flammes et des pions Ruines 🪦 bloquent les lignes de vue. On peut tirer dans une zone en flamme en retirant un succès sur le résultat du jet, mais pas tirer à partir d'une telle zone.

**Mystères de l'Orient** : Au prix d'une manipulation complexe de difficulté 1, Shintu peut mélanger 1 mucus de crapaud et 1 potion de vie pour doubler les effets de cette dernière, ou peut mélanger 1 salpêtre avec 1 orbe explosif pour ajouter un succès au jet de dé lors de son utilisation. Les ingrédients sont défaussés mais peuvent être glissés sous la carte Équipement améliorée comme aide-mémoire (leur poids n'est plus comptabilisé).

**Fuite de l'auberge** : si un héros quitte le plateau (1 mouvement normal à partir d'une zone de rue située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.

**Bar** : un personnage peut monter sur le bar pour 1 point de mouvement supplémentaire. Il gagne la compétence Allonge tant qu'il se trouve sur le bar et bénéficie du bonus de surplomb de 🏠 pour ses attaques au corps-à-corps et à distance. Le bar ne bloque pas la ligne de vue. En descendre n'engendre pas de surcoût de points de mouvement.

**Portes** : Ouvrir une porte est une manipulation complexe de difficulté 2. Seul un héros situé dans une zone adjacente peut la tenter. Il peut aussi la détruire avec 5 symboles en l'attaquant au corps-à-corps. Enfin elle peut être détruite par l'utilisation de la compétence Défoncer les cloisons.

**Murs** : tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.

**Saut/Escalade depuis la balustrade** : sauter de la balustrade inflige 🔥🔥 sans défense possible et 🔥 si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 points de mouvement supplémentaires pour un personnage ayant la compétence Escalade.

**Saut/Escalade depuis un escalier** : sauter des escaliers inflige 🔥🔥 sans défense possible et 🔥 si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la zone d'un escalier par la rambarde sur le côté coûte 1 point de mouvement supplémentaire pour un personnage ayant la compétence Escalade. Emprunter l'escalier normalement n'engendre pas de surcoût de points de mouvement.

**Coffres** : 5 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 1 potion de vie, 1 orbe explosif, 1 armure de cuir, et 1 grimoire (l'objectif). Lorsque le premier coffre est ouvert, le héros ne pioche pas dans le paquet mais reçoit à la place 1 mucus de crapaud et 1 salpêtre.

*Estheral*