



A venir  
2eme scénario d'une épopée orientale qui en comportera 5.



## Objectifs

-  Pour gagner, un ou plusieurs héros doivent sortir du plateau de jeu par une des zones situées à gauche du plateau avec la bonne relique en leur possession avant la fin du tour 8.
-  Pour gagner l'Overlord doit éliminer tous les héros ou les empêcher de sortir avec la relique à l'issue du tour 8.



La partie débute par Le tour des Héros.

- Conan (hache de bataille, armure de cuir)
- 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 🔥. Les Pirates apparaissent dans une zone réservée à eux seuls marquée de deux symboles renfort 🔥 🔥.



8



5



Avec les sorts : Porté par le vent, Drain d'énergie, Baiser de la mort

## Règles spéciales

**La relique perdue** : Lors de la mise en place, l'Overlord place les reliques  avec les numéros 1 à 9 sur le plateau. Un héros peut vérifier l'authenticité d'une relique dans sa zone en dépensant 1  en manipulation sans lancer de dé pour retourner le jeton . La vraie relique que les héros recherchent correspond à celle de valeur 1. Son encombrement est de 2.

**Progression de la crue - Mise en place** : Lors de la mise en place, l'Overlord place des pions Eau  sur les cases 2,4 et 6 de la piste compte-tour. Lorsque le pion compte-tour atteint un des pions Eau, ce dernier est retiré de la piste, et l'Overlord procède à la progression de la crue.

**Progression de la crue - Tour 0** : Quitter les zones d'eau avec pirogues imposent un surcoût de 1 point de mouvement du fait de leur instabilité.

Un personnage disposant de la compétence Natation peut traverser les zones d'eau sans pirogue. Un personnage sans la compétence Natation peut aussi traverser une zone d'eau avec un surcoût de 2 points de mouvement (au lieu du point habituel) mais lance  et doit égaler ou dépasser un indice de difficulté de 2 pour la quitter.

**Progression de la crue - Tour 2** : A partir de ce tour, les pirogues ont été emportées par le courant laissant place à des zones d'eau. Placer des  pour repérer ces zones. Les figurines qui se trouvaient sur les pirogues sont réparties sur les zones adjacentes au choix de l'Overlord.

Un personnage disposant de la compétence Natation peut traverser n'importe quelle zone d'eau du plateau mais lance  et doit égaler ou dépasser un indice de difficulté de 1 pour la quitter. L'indice de difficulté pour un personnage sans la compétence Natation passe à 3 et le surcoût est de 2 points de mouvements.

**Progression de la crue - Tour 4** : A partir de ce tour, le bâtiment flottant qui correspond à la zone avec les 2 coffres est emporté par le courant. Les coffres et figurines se trouvant dessus sont retirées du plateau. Placer un  sur la zone. Le bâtiment et la zone de rivière à sa gauche forment désormais une seule zone d'eau qu'il est possible de traverser via les compétences Natation ou Saut.

Un personnage disposant de la compétence Natation peut traverser n'importe quelle zone d'eau du plateau mais lance  et doit égaler ou dépasser un indice de difficulté de 2 pour la quitter. L'indice de difficulté pour un personnage sans la compétence Natation passe à 4 et le surcoût est de 2 points de mouvements.

**Progression de la crue - Tour 6** : A partir de ce tour, les 2 passerelles de bois à droite du plateau ont été emportées par le courant laissant place à des zones d'eau. Placer des  sur les 2 passerelles. Les zones de chaque côté d'une passerelle deviennent adjacentes entre elles. Les figurines qui se trouvaient sur les passerelles sont réparties dans les zones adjacentes au choix de l'Overlord.

Toutes les zones du plateau sont inondées et imposent un surcoût de 1 point de mouvement pour les quitter. La compétence Saut n'est plus utilisable.

Un personnage disposant de la compétence Natation peut traverser n'importe quelle zone d'eau du plateau avec un surcoût de 2 points de mouvements au lieu de 1 mais lance  et doit égaler ou dépasser un indice de difficulté de 3 pour la quitter. L'indice de difficulté pour un personnage sans la compétence Natation passe à 5 et le surcoût est de 2 points de mouvements.

**Saut** : Un personnage ayant la compétence Saut peut franchir les zones marquées sur le plan par . Une des zones avec les pirogues et la zone avec le bâtiment flottant, marquées sur le plan par  peuvent être franchies via la compétence Saut à partir respectivement des tours 2 et 4. L'indice de difficulté est de 3. Si un personnage échoue dans sa tentative de saut, il tombe dans la zone d'eau.

**Dans l'eau** : Une figurine ne peut rester dans l'eau à la fin de son tour.

Une figurine qui se trouve dans une zone d'eau après avoir échoué l'utilisation de sa compétence Saut ou Natation lutte pour regagner la berge. Elle est déplacé dans le sens des flèches bleues d'autant de zones d'eau (en passant sous d'éventuelles passerelles) que la différence entre le résultat de son lancer de dé et l'indice de difficulté. Si cela lui fait quitter le plateau de jeu, la figurine est retirée, le personnage s'étant noyé. Puis la figurine rejoint une zone adjacente de la berge du côté d'où elle vient en cas d'échec en Saut (si impossible, elle se place sur la zone de berge précédente), ou de la berge de son choix dans le cas d'un échec en Natation.

**Le Serpent Géant** : Le Serpent Géant dispose de la compétence Natation mais n'a jamais à payer un surcoût de point de mouvement lié à cette compétence ou à d'autres règles du scénario, ni à lancer de dé lors de ses déplacements.

**Murs en bois** : Un personnage disposant de la compétence Défoncer parois ne peut pas défoncer les murs de la caserne au sud, et du fumoir au nord car ils sont renforcés avec des rondins de bois.

**Coffres** : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipement est composé de 2 potions de vie, 1 orbe explosif, 1 javelot, 1 écu et 1 armure de cuir.