3 Révolte à Shumballah

Dans la cité de Shumballah, capitale de Kush, les tensions augmentent entre les Gallah, peuple autochtone du pays, et la caste dirigeante des Chagas, descendants d'aventuriers Stygiens qui souhaitaient créer leur propre royaume.
Lorsque Tananda, soeur du Roi et réelle dirigeante du royaume, quitte les murs d'El Shebbeh, la cite intérieure, pour s'adonner a la chasse, elle doit passer par Punt, la zone où vivent les Gallah. Là Ageera, le chasseur de sorciers, apparaît devant elle et excite la colère de la foule. L'escorte de Tananda est rapidement tuée.
C'est à ce moment-là que Conan arrive à Shumballah, tandis que des soldats d'El Shebbeh tentent de se frayer un chemin.

Objectifs

Si au moins un des héros réussit à fuir le village en compagnie de Tananda avant la fin du tour 7, les héros remportent la partie.

L'Overlord remporte la partie dès que le marquer d'Envoûtement atteint 5.
Si les héros ne parviennent pas à fuir avec Tananda avant la fin du tour 7, les soldats et la foule commencent à se combattre, et Tananda est tuée dans la confusion; personne ne remporte la partie.

La partie débute par Le tour des Héros.

- Conan le Mercenaire (épée de conan, hache, armure de cuir)
- Amboola (épée, cotte de mailles) avec un Garde Bossonien Guard et un Archer Bossonien en alliés

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

L'*Overlord* commence avec 6 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

<u>Reinforcement</u> : 5 points de renfort .

4 3 5 2 3

Avec les sorts : Possession de Set

Avec les sorts : Halo de Mitra, Morsure de Set

Règles spéciales

Tentures : entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplémentaire à cause des tentures.

Huttes en bois : les cloisons des huttes peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.

Escalade : Les rochers peuvent être franchis comme s'il s'agissait d'une limite de zone en dépensant 1 point de mouvement supplementaire.

Tananda : Tananda a été attachée par Ageera et se déplace avec n'importe quelle unité de l'Overlord qui tient actuellement ses liens. Elle gêne le déplacement de cette unité à chaque franchissement de limite de zone. D'autre part elle gêne les actions des unités de l'Overlord comme si elle était une alliée des héros.
Les liens peuvent etre transférés ou pris par n'importe quelle unité active de l'Overlord avant son mouvement, ou après la fin de son mouvement complet.
Tananda est libérée dès qu'une unité des héros et aucune unité de l'Overlord se trouve dans la même zone que Tananda.
Lorsque Tananda est libérée, placez sa tuile à côté de la fiche du héros qui l'a libérée. Tananda agira comme une unite alliée, même si le héros ne possède pas la compétence Commandement.
Si Tananda est seule dans une zone et qu'une unité de l'Overlord entre dans cette zone, elle est rattrapée par cette unité et redevient attachée. La tuile de Tananda est retirée du côté de la fiche du héros qui l'avait libérée.

Barrière Mystique : Ageera commence la partie comme si le sort Barrière Mystique avait été lancé: aucune unité, qu'elle soit une unité des héros ou une unité de l'Overlord, ne peut entrer dans la zone où se trouve Ageera. Tananda se trouve déjà dans cette zone lorsque la partie commence.
La Barrière Mystique disparaît des qu'Ageera est activé. Ce sort ne peut être à nouveau lancé pendant toute la partie.

Envoûtement : Lorsqu'Ageera et/ou Shubba se trouvent avec Tananda dans la hutte 1 ou 2 ils peuvent séparément ou ensemble effectuer un Envoûtement comme s'il s'agissait d'un sort.

La première fois qu'un Envoûtement est effectué, placez le pion Envoûtement sur l'emplacement 0 du compte-tour.

La prochaine fois qu'une unité qui a effectué un Envoûtement est activée, l'Overlord lance . Il est impossible de dépenser de l'énergie pour relancer ce dé. Pour chaque symbole du dé, l'Overlord déplace le pion d'Envoûtement 1 espace vers l'espace 15 du compte-tour.

Fuir le Village : Un héros, Tananda ou un allié peut fuir le village en atteignant la zone de départ de Conan ou celle d'Amboola.

Coffres : Durant la mise en place, l'Overlord place 4 coffres sur le plateau de jeu comme indiqué par le diagramme de mise en place. La pile d'objets contient 1 Potion de Vie, 1 Arc Bossonien, 1 Massue Tribale, 1 Bouclier Tribal.