



Perché haut sur les pentes du Mont Yimsha, se trouve l'inquiétant château des prophètes noirs. Quelque part au sein de cette forteresse sombre, se cache le Maître de Yimsha, qui a enlevé Devi Yasmîna. Dans l'ombre de ce fort, une délicate alliance a été scellée entre Kerim Shah, le prince d'Iranistan, et Conan le cimmérien, chef de guerre des tribus de bandits Wazuli.

Les deux hommes ont chacun leurs raisons pour escalader ce pic à la légende sinistre. Kerim Shah espère ramener la captive Devi à Yzedigerd, roi de Turan. Conan, lui, avait un accord avec Yasmîna pour qu'elle relâche les sept chefs Wazuli qu'elle a fait prisonnier s'il tuait le Maître de Yimsha, qui a assassiné son frère, Bunda Chand. Les deux guerriers se surveillent mutuellement d'un œil inquiet, conscient du fait que s'ils survivent à leur quête démente, l'un devra tuer l'autre pour s'emparer de Devi.

Parmi les hommes qui accompagnent Conan et le Turanien, peu survivent au barrage de sorts qui les assaillent alors qu'ils gravissent la montagne. Chacun sent la magie des prophètes noirs s'attaquer à son esprit lorsque le groupe abat les portes de la citadelle. Ils savent qu'ils doivent trouver et éliminer rapidement le Maître de Yimsha, tant que leur esprit résiste.



Gagner la partie :



Les héros gagnent la partie si le maître de Yimsha (sous la forme du serpent géant) est tué avant la fin du tour 10.



À la fin du tour 10, la magie des prophètes noirs écrase la volonté des héros. L'Overlord gagne la partie.



Suggestions pour 3 héros :

- * Conan chef de guerre (hache de bataille, armure de cuir)
- * Kerim Shah (épée turanienne, arc zingarien, cotte de maille)
- * Pelias (bâton noir, dague sacrificielle, sorts : putrescence, flétrissement, nuage mortel)

Suggestions pour 4 héros:

- * Olgerd Vladislav (hallebarde, couteaux de lancer, armure de cuir)



Après la mise en place, chaque héros place 3 gemmes en zone de fatigue.



Mise en place de l'Overlord:



3 héros : L'Overlord démarre la partie avec 5 gemmes en zone de réserve et 5 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



4 héros : L'Overlord démarre la partie avec 7 gemmes en zone de réserve et 5 en zone de fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.

Khamsa a 6 points de vie, le sorcier de guerre 3 et le démon des ténèbres 5.

Khamsa dispose des sorts éveil de Yajur, nuée pestilentielle et morsure de Set.

Le sorcier de guerre dispose des sorts contrôle mental, main de mort et possession de Set.

La partie démarre avec le tour des héros. Ces derniers commencent tel qu'indiqué sur l'image de mise en place.




Renforts : 4 points de renfort



Pouvoirs d'illusion : l'Overlord peut placer un mur illusoire le long de n'importe quelle frontière blanche entre deux zones. Le mur bloque le mouvement et la ligne de vue entre les deux zones. Un seul mur illusoire peut être placé sur la carte à un moment donné, lorsqu'un nouveau mur est créé, retirer l'ancien.



Règles spéciales :

- ◇ Coffres - Durant la mise en place l'Overlord place 6 coffres tels qu'indiqués sur le plan. Le paquet d'équipement contient 2 potions de vie, 2 orbes explosifs, 1 cotte de maille et 1 arbalète.
- ◇ Portes - Les portes sont fermées à clé et ne peuvent être ouvertes qu'avec la clé que porte Khemsa. Elles ne peuvent pas être forcées ou contournées avec d'autres capacités. Lorsqu'une porte a été ouverte, elle est retirée du plateau.
- ◇ Murs - Un personnage peut sauter depuis un parapet vers une zone située en dessous. Il doit alors lancer 2 dés rouges de dégâts (1 seul s'il dispose de la compétence saut). 
- ◇ Khemsa et la clé - Lorsque Khemsa est tué, placer la clé sur la zone où il a été défait.
- ◇ Mur illusoire - Un personnage lanceur de sort peut dissiper un mur illusoire adjacent à sa zone en réussissant une manipulation complexe de difficulté 3.
- ◇ Transformation - Lorsque le sorcier de guerre (maître de Yimsha) est tué, il se transforme en serpent géant avec 5 points de vie. Remplacer sa figurine et la tuile dans la rivière par celles du serpent géant.
- ◇ Devi Yasmína - Tant que le sorcier de guerre est en jeu, l'Overlord contrôle la princesse. Une fois qu'il est défait et transformé en serpent géant, le contrôle de la princesse passe aux héros. La princesse offre un point d'armure supplémentaire à toutes les figurines de son camp (c'est-à-dire qui la contrôle) dans la même zone qu'elle. Lorsqu'une figurine de son camp se déplace de sa zone à une zone adjacente, la princesse peut se déplacer avec cette figurine.

Michael Hamilton

Traduit par Mathieu Hatt