

# Le Seigneur de Dagon

*Depuis des décennies, les féroces Kozaki harassent les frontières de l'Empire de Turan le long de la mer de Vilayet. Récemment, leurs raids se sont faits plus audacieux et meurtriers sous l'impulsion de leur nouveau chef, Conan le Cimmérien.*

*Jehungir Agha, seigneur de Khawarizm et incapable de vaincre les cavaliers des steppes, s'est décidé à tendre un piège à Conan. Utilisant la princesse ophirienne Octavia comme appât, Jehungir entend attirer Conan loin de ses troupes sur l'île déserte de Xapur. Là, il pourra terrasser le barbare sans encombre.*

*Cependant, le seigneur turanien ainsi que Conan ignorent que Xapur fut autrefois le royaume d'un roi-dieu démoniaque à la peau de fer nommé Khosatral Khel et que la créature s'est éveillée de son sommeil millénaire. Alors que Conan et quelques compagnons fouillent les ruines de la cité de Dagon à la recherche d'Octavia ; ils se heurtent à la surpuissante et invincible divinité venue des abysses.*

*Seul le poignard magique qui fut forgé jadis par le peuple yuetshi, alors esclave des Dagoniens, peut rendre Khosatral Khel vulnérable. Echappant à la poigne d'airain de l'implacable abomination, Conan sait qu'il ne reste que peu de temps pour découvrir où se cache le poignard yuetshi, sauver la princesse et terrasser Khosatral Khel avant qu'il ne les anéantisse tous..*

## **Gagner la partie :**

- Les héros gagnent si Khosatral Khel est tué et qu'Octavia s'est échappée des ruines.
- L'Overlord gagne si tous les héros sont tués.

## **Héros suggérés :**

- Conan (Epée de Conan, cotte de maille)
- Shevatas (Kriss, couteaux de lancer, armure de cuir)
- Hadrathus (Dague, bâton de Mitra, téléportation, halo de Mitra, rage de Bori). Hadrathus démarre la partie avec le halo de Mitra actif.


Suggestion pour 4 héros :

- Ajouter Valeria (Epée, dague de parade, armure de cuir)



### Mise en place :

- L'Overlord démarre la partie avec 2 gemmes dans sa réserve d'énergie et 4 en zone de fatigue contre 3 héros, et 3 gemmes en énergie et 5 en fatigue contre 4 héros. Il récupère 3 gemmes par tour dans les deux cas.
- Les héros démarrent avec toutes les gemmes en zone d'énergie disponible.

L'Overlord place les pions numérotés 1 à 4 secrètement dans chacune des quatre pièces indiquées par le symbole  sur le plan. Voir la section des règles spéciales pour comment gérer ces pions.

- La partie démarre par le tour de l'Overlord. Les héros démarrent comme indiqué sur le plan. Avec 4 héros, le 4<sup>ème</sup> héros peut démarrer sur une des zones occupées par un autre héros.

- Coffres : l'Overlord place 5 coffres comme indiqués sur le plan. Le paquet d'équipement contient 2 potions de vie, 1 javelot, 1 bouclier, 1 arc bossonnien.



- Khosatral Khel a 7 points de vie.

Tuile évènement :

- Renforts : l'overlord gagne 4 points de renforts.
- Le prince de Khawarzim arrive : l'Overlord peut placer le capitaine (3 points de vie) et 3 archers bossonnien dans une des zones indiquées par les points de renforts sur le plan. Leurs tuiles sont ajoutées à la fin de la rivière.
- Altérer la réalité : Khosatral Khel altère les ruines de Dagon suivant sa volonté. L'Overlord peut choisir 2 pions numérotés qui n'ont pas encore été révélés par les héros, et échanger leurs positions.

Règles spéciales :

- Les portes sont fermées à clé. Un personnage peut ouvrir une porte en réussissant une manœuvre complexe d'une difficulté 2. Une porte ouverte est retirée du plateau.
- Sauter depuis les murs. Un personnage peut se déplacer à travers le parapet d'une zone de mur vers une zone de sol comme s'il s'agissait d'une frontière normale. Le personnage doit

lancer 2 dés rouges (1 seul s'il dispose de la compétence saut) pour déterminer les dégâts de sa chute. Khostral Khel et l'araignée géante ne subissent pas de dégâts de saut.

- Eboulis : un personnage peut se déplacer dans une zone d'éboulis depuis une zone adjacente en dépensant 2 points de mouvements additionnels (gratuitement s'il dispose de la compétence escalade).
- Lorsqu'un héros ouvre une porte contenant un pion non révélée (ou entre dans la pièce autrement, par exemple avec le sort téléportation), l'Overlord révèle le pion et suit les instructions correspondantes :
  - 1 - Les héros ont trouvé Octavia. Placer la princesse dans la pièce. Voir la section « déplacements de la princesse » ci-dessous.
  - 2 – Les héros ont trouvé la pièce qui abrite le poignard Yuetshi, gardé par le serpent géant. Placer la carte d'équipement poignard Yuetshi et le serpent géant dans la pièce. Placer sa tuile d'activation en position 1 dans la rivière (en décalant les autres tuiles). Le serpent géant a 6 points de vie.
  - 3 – Les héros tombent sur les habitants morts-vivants de l'ancienne cité de Dagon. Placer 3 momies dans la pièce et ajouter leur tuile (la version avec la compétence malchance) à la fin de la rivière. Pendant le renfort, l'Overlord place des nouvelles momies dans cette pièce.
  - 4 – les recoins sombres des ruines abritent une araignée monstrueuse. Placer l'araignée géante dans la pièce et sa tuile à la fin de la rivière. L'araignée géante a 2 points de vie.
- Dès que les héros révèlent la pièce 2 (celle avec le serpent géant et le poignard Yuetshi), l'Overlord ajoute 4 gemmes à sa zone de fatigue, et il gagne désormais 5 gemmes par tour.
- Le poignard Yuetshi : lorsqu'un héros attaque Khosatral Khel avec le poignard Yuetshi, la valeur d'armure de Khosatral Khel est diminuée à 3.
- Déplacements de la princesse : durant le tour des héros, un héros disposant d'une ligne de vue avec la princesse peut dépenser une gemme pour la déplacer d'une zone.
  - La princesse ne peut pas se déplacer dans une zone contenant des ennemis.
  - La princesse ne peut pas quitter une zone contenant un nombre d'ennemis égal ou supérieur à celui des héros.
  - Afin de s'échapper, la princesse doit quitter le plateau de jeu par une des deux zones de déploiement indiquées sur le plan.