

Apprenant que la femme d'un colon a donné naissance à un enfant après avoir dormi dans un bois sacré du dieu Jhebbal-Sag, Zogar a choisi trois de ses meilleurs guerriers, afin d'aller enlever le nourrisson à la faveur de l'obscurité. Il ignore cependant que Conan, accompagné d'un mage et de quelques braves, a fait halte dans le hameau au cours d'une patrouille de plusieurs jours dans les parages du fleuve Tonnerre. La nuit tombe, alors que les Pictes attendent leur heure dans les bois à proximité du village. Quand il juge la pénombre assez profonde, le sorcier fait signe à ses hommes de le suivre, et tous les trois, plus silencieux que des loups, s'avancent vers les huttes endormies. Les nuages se déchirent alors en dévoilant une lune blafarde, dont les rayons d'ivoire révèlent soudain les silhouettes d'hommes en faction. Zogar comprend alors qu'enlever l'enfant sera moins facile que prévu !



Objectifs :

Pour gagner, le héros doit emporter l'enfant en dehors du plateau avant la fin du tour 8.

Pour gagner, l'overlord doit faire en sorte de conserver l'enfant sur le plateau jusqu'à la fin du tour 8.

Héros

La partie débute par le tour du héros, qui commence avec 4 gemmes en zone de fatigue.

Je vous suggère d'utiliser :

- Zogar Sag (masse tribale, bouclier tribal, sort Halo de Set, Inversion, Retour des braves, Rage de Bori ; son halo de Set est activé en début de partie).

Zogar est accompagné de 3 guerriers pictes, qu'il peut activer comme n'importe quels alliés.

Overlord

L'overlord débute avec 9 gemmes dont 5 en zone de fatigue, et en récupère 3 par tour.



Renforts : 4 points

Alarme ! : chaque figurine d'une tuile de l'overlord peut effectuer un mouvement gratuit, égal à sa capacité de mouvement (l'overlord peut dépenser des gemmes pour des points de mouvement supplémentaires, comme lors d'une activation).

Il ne dort que d'un œil ! : l'overlord révèle le jeton n°1 ou le n°2, ainsi qu'un jeton de son choix portant un autre numéro. Le jeton 1 ou 2 est remplacé par la figurine correspondante, dont la tuile est placée à la fin de la Rivière. Cet événement ne peut être joué qu'une fois.

Une pénombre confuse : l'overlord intervertit 2 jetons (encore faces cachées) de son choix, en les laissant faces cachées. Cet événement ne peut être joué qu'une fois.



Hadratus : 4 PV ; sorts Téléportation, Main de la mort, Ralentissement et Drain d'énergie (ne fonctionne que sur Zogar Sag, et non sur ses alliés).

Règles spéciales :

Le village endormi : lors de la mise en place, l'overlord place secrètement les jetons numérotés 1 à 8.

Le n°1 correspond à Conan (8 PV) ;

Le n°2 correspond à Balthus (6 PV) ;

Le n°3 correspond à l'enfant de Jhebbal-Sag.

Les autres numéros (4 à 8) correspondent à des villageois.

Les numéros sont révélés dès que le héros ou l'un de ses alliés entre dans la hutte.

S'il s'agit des numéros 1 ou 2, la figurine correspondante remplace le jeton dans la zone et sa tuile est placée sur l'emplacement 1 de la Rivière (décaler les tuiles en conséquence).

S'il s'agit du n°3, le jeton est laissé face visible sur la zone.

S'il s'agit d'un jeton villageois (n°4 à 8), il est laissé face visible sur la zone. Les jetons villageois ne peuvent ni s'activer, ni se défendre, ni se déplacer. Un pion villageois compte comme une figurine ennemie envers Zogar et ses alliés, pour le phénomène de gêne. Un pion villageois peut être tué par une attaque obtenant au moins 2 symboles (pas de défense possible).

Emporter l'enfant : Zogar Sag peut s'emparer de l'enfant par une manipulation complexe de difficulté 2. En cas de réussite, le jeton est placé sur sa fiche et est considéré comme un objet de poids 2.

L'alerte est donnée : lors de leur activation, les figurines de l'overlord ont la possibilité d'exécuter leur mouvement gratuit avant ou après leur attaque ou leur sort. Ce mouvement, tout comme les

mouvements supplémentaires achetés par l'overlord, suivent par ailleurs en tous points les règles habituelles.

Tentures : les tentures obstruant les entrées des huttes bloquent les lignes de vue et demandent la dépense d'un point supplémentaire pour entrer ou sortir de la hutte.

Quitter le plateau : Zogar Sag peut quitter le plateau en se déplaçant d'une zone à partir de n'importe quelle zone du bord du plateau. Ses guerriers pictes peuvent être laissés en arrière. Toute sortie du plateau est définitive.

Coffres : les 6 coffres contiennent 2 potions de vie, 2 orbes explosifs, 1 javelot, 1 alcool picte (permet de transférer 4 gemmes de sa zone de fatigue en zone active, mais inflige 1 blessure, sans défense possible ; puis l'alcool picte est défaussé). Les coffres s'ouvrent avec une manipulation complexe (donc soumise à la gêne) de difficulté 1.

Nicolas Texier