4 SAUVER LA GUERRE !

Les conditions d'un accord de paix sont enfin réunies, mais elles sont délicates, fragilisées par les sempiternelles rancœurs pourrissantes opposants le Royaume Shemite et la Stygie. Une rencontre secrète entre les deux factions est organisée dans un souterrain en zone frontalière, près de la rivière Styx, afin de sceller l'accord. Celui ci comprend la libération de la princesse héritière Akivasha, toujours détenue par les Shemites, en l'échange de la cession d'un codex de sorcellerie inestimable.

Pour un mercenaire, les périodes de paix sont mauvaises nourricières. Voila deux saisons que Conan et sa bande de pilleurs parcours avec violence et contentement le pays, à la solde du plus offrant. La fin de la guerre, pour lui et ses suiveurs, sonnerait le glas de leurs allègres activités. Conan parvient a convaincre un autre capitaine mercenaire, Shevatas, d'un plan pour porter un coup de grâce aux efforts de paix. A eux se joignent Hadrathus, assoiffé par le pouvoir que recèle le codex de sorcellerie.

Après qu'un autochtone, amateur de liqueurs sirupeuses, les ai renseigné sur les lieux du pourparler, Conan, Shevatas et Hadrathus attendent la tombée de la nuit pour louvoyer dans la brume la garde négligente, et entrer à pas feutrés dans les dédales, bien décidés à protéger leurs intérêts par le vol et le meurtre.

Objectifs :

La princesse Akivasha est tuée *et* le codex de sorcellerie est ramené par au moins un héros a l'entrée du sous-terrain (les "marches").

Tout les Héros sont tués, ou bien les Héros n'accomplissent pas leurs conditions de victoires avant la fin du tour 12.

Le partie débute par le tour des Héros. Les Héros sont tous placés sur les “marches”, faisant ainsi face à une porte unique et fermée (l’entrée du sous-terrain).

3 Héros : Nous vous suggérons d’utiliser:

- Conan (hache de bataille et armure de cuir)
- Shevatas (kriss et lames de lancer)
- Hadrathus (dague et 3 sorts: Téléportation, Halo de Mitra, et Tempête d’éclairs).

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

L’Overlord commence avec 11 gemmes en zone d’énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.

Renforts : 3 points de renfort . Les renforts peuvent être placés sur n’importe quelle case adjacente a une porte fermée en bordure de plateau de jeu.

Effet unique : Lorsqu’un évènement est découvert pour la première fois, le joueur qui à ouvert la porte jette un et applique l’effet correspondant ci-dessous.

« Vous entendez dans le lointain le crissement de gonds rouillés puis le claquement brutal d’une porte qui se ferme ». l’Overlord choisi une porte ouverte du plateau de jeu qu’il referme. Une manipulation complexe avec un niveau de 2 est nécessaire pour la rouvrir.

ou *« Derrière la porte, un flash de lumière soudain aveugle les héros. Surement le fruit d’une quelconque sorcellerie destinée a ralentir des intrus »*. Les héros sur la case adjacente à la porte qui vient de s’ouvrir déplacent 2 gemmes vers leur zone de fatigue.

Sorcier : Un sorcier protège le sous-terrain.

Rivière : Lors de la mise en place du jeu, Les cartes “salle” sont placées dans la rivière, face découverte, suivant l’ordre ci-dessous. Chacune recouvre une tuile “unité”. L’Overlord choisi lui-même la position des tuiles ”unité” dans la rivière, sans la divulguer aux autres joueurs, excepté pour Akivasha qui se trouve sous la carte cachot. Les tuiles “unité” à utiliser sont illustrés ci-dessous. Enfin, les pions coffres sont placés sur les cartes “salles”.

x5 x5 x3 x5 4 4

Règles spéciales :

- Activation d'une tuile de la Rivière : Lorsque l'Overlord active une tuile de la Rivière, au lieu de la placer en fin de Rivière, il *interverti* la tuile avec celle sur sa droite.
- Ouvrir une porte : Les portes ne donnant sur aucune autre salle sont des portes fermées.
  - Par les Héros : Un Héros se trouvant dans un zone adjacente à une porte peut tenter de l'ouvrir avec une manipulation complexe. Il choisi alors une carte "salle" présente dans la rivière. Sa position dans la rivière est le niveau de difficulté de la manipulation. En cas de succés, la carte "salle" et la tuile qu'elle recouvre, sont placée *au début* de la rivière, et le Héros révèle la salle choisie (voir ci-dessous).
  - Par l'Overlord : l'Overlord peut activer une carte "salle" (accompagnée de la tuile qu'elle recouvre) suivant les régles regulières d'activation de tuiles (voir plus haut). L'Overlord choisit n'importe qu'elle porte fermée du plateau de jeu et l'ouvre. Il révèle alors la salle choisie (voir ci-dessous).
- Révéler une salle : La carte "salle" est mise de côté, divulgant la tuile qu'elle recouvre. Le plateau de la salle correspondante est ensuite placée sur la table de jeu par le joueur qui révèlle la salle. Une des portes de la nouvelle salle doit faire face à la porte ouverte. La nouvelle salle ne peut pas recouvrir, même en partie, une salle existante. Ses murs peuvent bloqués des portes déjà en place, et reciproquement. Ces portes sont considérées comme "murées", et ne peuvent plus être ouvertes.

  Le cas échéant, l'Overlord place les figurines correspondantes à la tuile divulguées sur les cases de son choix dans la salle nouvellement placée. Il fait de même avec les objets qui accompagnaient la carte salle dans la rivière.

  A tout moment, au moins une porte fermée doit se trouvé en bordure de plateau de jeu.
- Coffres : Orbe explosive, Potion de vie, Codex de Sorcellerie