

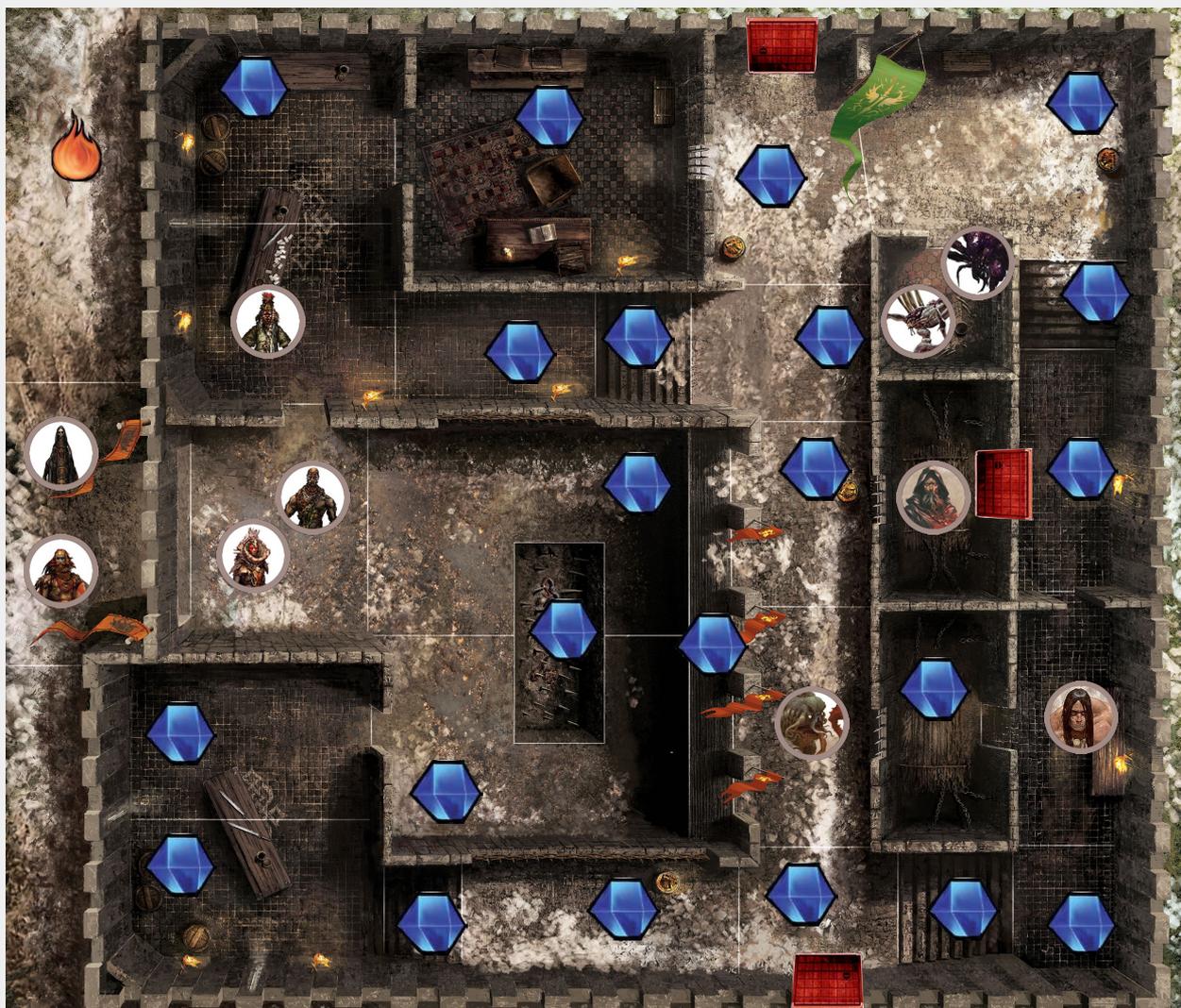


Pour la première fois depuis bien longtemps, Pelias perçut son entrave faiblir. Déjà il était parvenu à renouer un lien avec la faune environnante. Il avait bien senti que l'arrivée de ce Cimmérien avait troublé l'aura de magie de cette géole. Mais pourquoi donc l'avaient-ils enfermé là ?

Quoi qu'il en soit, Conan s'était soustrait à ses chaînes. Et si il ne semblait pas connaître la peur, on pouvait tout de même deviner les contours d'une certaine crainte à l'égard du monde occulte. Nul ne sait donc si c'est davantage par prescience ou par appréhension qu'il fut conduit naturellement dans cette opportune alliance. Mais le fait est qu'il avait entrepris d'aider le sorcier à se délivrer à son tour.

Pelias avait la sensation que ses chaînes se desseraient alors que la force lui revenait, captant la vitalité environnante comme une sève élémentaire. Il serait bientôt libre à son tour... sous peu... rien qu'un peu de temps... et n'aurait plus à craindre de nourrir l'appétit de Thog.

Mais déjà Ageera et son groupe de chasseurs de sorciers avaient fait irruption dans la forteresse, ayant senti sa renaissance présence.



Objectifs



Pelias doit accumuler 16 gemmes (disponibles ou en fatigue) avant la fin du tour 8. Il aura alors recouvré assez d'énergie afin de pouvoir lancer le sort Chaleur d'Ishtar qui lui permettra de s'évaporer dans la nature.



Empêcher le sorcier de retrouver toutes ces forces... afin de pouvoir ramener ainsi sa tête en trophée. L'overlord gagne si Pelias ne parvient pas à cumuler 16 gemmes pour lancer le sort.



La partie débute par le tour des Héros.

* Pelias (3 sort(s) : Barrière Mystique, Possession de Set, Chaleur d'Ishtar)

- Apathique: Pélias commence seulement à se remettre de la forte contrition magique qui s'estompe peu à peu. Il ne commence la partie qu'avec deux gemmes en fatigue et aucune gemme disponible. Il n'est pas contre pas limité en nombre de gemme sur la partie



Les Héros débutent avec 2 gemmes en zone de fatigue.



L'overlord commence avec 3 gemmes en zone d'énergie disponible et 6 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Commence avec 2 points de vie



Commence avec 2 points de vie



Commence avec 5 points de vie
Avec les sorts : Nuée pestilentielle, Contrôle mental, Drain d'énergie
Pelias ne peut être sorti de sa cellule par un sort, de peur qu'il ne s'échappe.



Commence avec 5 points de vie
Avec les sorts : Porté par le vent, Halo de Set, Inversion
Pelias ne peut être sorti de sa cellule par un sort, de peur qu'il ne s'échappe



Commence avec 5 points de vie

Mise en place :

- Energie de la forteresse: Disposer une gemme  sur chaque case à l'intérieur de la forteresse non occupée par une figurine (22 cases/gemmes)

Alliés :

Pélias est enfermé mais n'est pas seul, il est accompagné de :

- Conan (Tuile) avec 3PV et d'animaux dont il a pris le contrôle :
- Araignée (Tuile) 2PV
- Scorpion (Tuile) 2PV
- Hyène 1PV (voir méditation)



Contrôle Félinforme :

Pélias commence déjà à retrouver ses pouvoirs. Il peut "appeler" à l'aide des animaux sauvages environnant.

Pour 1  dépensée, Pélias peut obtenir l'aide d'une hyène (Tuile allié) à l'entrée de la citadelle  (Limité aux deux tuiles hyènes disponibles). Cette hyène est un allié normal (une activation par tour avec une gemme).

La  dépensée pour appeler la hyène est posée sur la tuile de cette hyène. Elle est donc automatiquement activée à son arrivée et ne peut pas être activée à nouveau pendant ce tour.

Méditation :

Au début du tour des héros, Peliias peut récupérer dans sa zone d'énergie disponible, les gemmes  présentes sur les cases occupées par ces alliés si ils sont seuls sur cette case

Thog (mouvement) :

Une créature erre aussi en ces murs. A début du tour du héros, après avoir effectué la Méditation. Lancer un . Thog se déplace en fonction du score obtenu :

- 0 : Thog se déplace d'une case vers la gauche (= vers l'Ouest = vers l'entrée de la citadelle)
- 1 : Thog se déplace d'une case vers le haut (= vers le Nord = en direction du drapeau vert)
- 2 : Thog se déplace d'une case vers le bas (= vers le Sud)
- 3 : Thog se déplace d'une case vers la droite (= vers l'Est = vers les cachots)

Thog ne sort jamais de la forteresse (si il devait le faire, relancer le dé). Si Thog ne peut penetrer sur une case par l'effet d'un sort, relancer le dé.

Quand on a le choix entre deux cases pour le déplacement, on déplace Thog sur la plus grande des deux cases.

Précision si besoin: Si il y a une inconnue sur un déplacement, quand deux cases sont de la même taille, il choisit celle qui est le plus au nord (drapeau vert) pour les déplacement Est-Ouest et celle qui est le plus à l'Est (cachots) pour les déplacement Nord-Sud.

Rappel : Thog traverse les murs, ne subit pas de malus, ne subit pas de gêne...

Thog (action) :

Quiconque se retrouve sur la case de Thog, à la fin d'un de ses déplacements ou après le déplacement de ce dernier, se voit automatiquement attaqué par Thog. On peut passer à travers sa case sans être attaqué (moyennant la gêne occasionnée), mais on ne peut pas s'y arrêter sans le voir fondre sur soi.

C'est le joueur adverse au joueur attaqué qui lance les dés.

Si Thog est déplacé par l'effet d'un sort, il n'attaque pas à la fin de ce déplacement là. Il peut donc partager une case avec une figurine sans l'attaquer dans ce cas précis.



Contrôle Mental :

Rappel : Le sort contrôle mental ne peut pas occasionner de dégâts à la cible. Une figurine ne peut donc pas être déplacée sur la case du Thog pour y subir son attaque.

Map Forteresse :

Toutes les figurines peuvent aller sur le "balcon" (zone étroite au dessus de la cour), même si leur socle dépasse de chaque côté.

Le balcon bénéficie du bonus de surplomb ()

Sauter du balcon inflige  dégâts (sauf à ceux ayant la compétence saut).

Remonter sur le balcon nécessite la compétence "Escalade" et un surcout de 1 point de mouvement.

Descendre dans la fosse à piques au milieu de la cour inflige  blessures (non défendable - non relançable).

La porte de la cellule de Pelias ne peut pas être ouverte.

Les grilles et autres barreaux ne bloquent pas les lignes de vue.

Les murs ajourés permettant l'accès au balcon surplombés de drapeaux rouges bloquent les lignes de vue (si la ligne de vue passe par le mur et non par l'ouverture)

Les entrées Nord et Sud de la forteresse sont fermées.