



Dans la maison désormais silencieuse du prêtre Nabonidus, une forme imposante, simiesque, recouverte d'une ample robe pourpre rendue encore plus rouge par son propre sang, se redresse dans un grognement bestial, apeuré.

La blessure profonde infligée par le poignard du grand homme sauvage avait été déviée par la côte de Thak manquant le cœur du grand singe de peu.

Son instinct de survie pousse la créature à quitter les lieux avant que d'autres d'hommes ne surviennent pour la tuer, elle s'enfonce dans l'obscurité des ruelles sordides de Shadizar.

Des jours durant, seul, le grand singe se dissimule dans les méandres du Dédale avec pour seule nourriture les ordures des bas quartiers qu'il parvient à récolter à la faveur de la nuit.

Alors que l'aube n'est plus très loin, le hasard conduit la bête aux abords de la ménagerie royale, intrigué par les puissantes odeurs animales, Thak perché sur un haut mur découvre les lieux.

Des hommes en armes montent une garde nonchalante à la lumière des torches.

Un homme au pas assuré sort d'un bâtiment, il ouvre et ferme des portes grâce à un jeu de clefs qui tintent contre sa jambe, ce corpulent personnage porte une corbeille remplie de fruits et de végétaux, il traverse la ménagerie et emprunte des escaliers qui s'enfoncent dans le sol, c'est là que les odeurs bestiales sont les plus fortes.

Soudain, un puissant rugissement animal rompt le silence de la nuit et sème l'émoi dans le cœur de Thak, il reconnaît là le cri d'un grand singe, une femelle ...

Un plan germe dans le cerveau semi-bestial de Thak, la nuit prochaine il reviendra libérer la créature.



Objectifs



Pour gagner, Thak doit s'enfuir de la ménagerie royale avec l'Homme singe avant la fin du tour 10.



L'Overlord gagne s'il empêche la fuite de Thak et de l'Homme singe avant la fin du tour 10 ou si Thak ou l'Homme singe sont tués.



La partie débute par le tour des Héros.

* Thak (Armure de cuir) Thak joue sa phase de déclaration de l'état des Héros comme si aucun Héros n'était mort pendant la partie.



Les Héros débutent avec 0 gemmes en zone de fatigue.



L'overlord commence avec 4 gemmes en zone d'énergie disponible et 4 en zone de fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



Evénements

A la gaaarde ! :

2 points renfort .

Il c'est libéré !!! :

si la porte renforcée de la cellule dans laquelle se trouvait la Femme singe n'est plus sur le plateau et que ni le Lion de Conan, ni le Serpent géant ne sont en jeu, l'Overlord peut mettre dans une cellule de son choix qui n'a pas été ouverte, la figurine de l'une ou l'autre de ces créatures.

La tuile correspondante est placée à la fin de la Rivière et la porte renforcée de la cellule dans laquelle apparaît la bête est retirée du jeu.

Une créature qui a déjà été tuée ne peut revenir en jeu grâce à cet événement.



Commence avec 3 points de vie



Commence avec 5 points de vie



Commence avec 5 points de vie



Commence avec 3 points de vie

Règles Spéciales

La Belle est la bête :

avant le déploiement de Thak, l'Overlord choisit secrètement un des pions chiffrés. Celui-ci désigne la cellule dans laquelle la Femme singe (représentée par la figurine de l'Homme singe et sa tuile) est retenue. À chaque nouvelle cellule ouverte par Thak, l'Overlord doit indiquer si la Femme singe s'y trouve.

Si ce n'est pas le cas, l'Overlord peut mettre en jeu la figurine du Serpent géant ou du Lion de Conan dans la cellule. La tuile de la créature est placée à la fin de la Rivière.

Si c'est le cas, il doit retourner le pion face visible et placer la figurine de l'Homme singe dans la cellule correspondante.

La tuile de l'Homme singe est placée à côté de la fiche de Thak. Thak est considéré comme ayant la compétence Commandement pour tout ce qui concerne la gestion de la Femme singe.

La Femme singe a 3 points de vie.

Thaktique :

Thak commence la partie sans arme ainsi, les 2 premiers points de dégâts qu'il inflige au corps-à-corps sont ignorés.

Au tour 0, lors de la phase d'entretien de début de tour, Thak doit se déployer dans la zone du plateau chevauchée par une flèche bleue de son choix.

La première figurine que Thak attaque ne peut utiliser sa Défense active pour se protéger.

S'il s'agit d'un Archer bossonien, celui-ci laisse dans la zone qu'il occupait la carte d'équipement Epée.

Si c'est un Garde bossonien, celui-ci laisse dans la zone qu'il occupait la carte d'équipement Hallebarde.

Ramasser l'un de ces objets est une manipulation simple pour Thak et requiert la dépense d'une gemme d'énergie.

Le Maître des bêtes :

le Maître des bêtes (représenté par la figurine et la tuile de Taurus) possède les clefs qui permettent d'ouvrir toutes les portes simples des lieux ainsi que les portes renforcées des cellules dans lesquelles se trouvent les créatures de la ménagerie royale.

Récupérer la carte d'équipement Clef après avoir tué le Maître des bêtes est une manipulation simple et coûte 1 gemme. La carte Clef est placée sur la fiche de Thak. Ouvrir une porte avec les clefs est une manipulation simple et coûte 1 gemme en manipulation à Thak.

Portes simples :

une porte simple peut être ouverte normalement par Thak par un jet de manipulation complexe et l'obtention de 2 symboles sur les dés.

Ouvrir une porte simple demande à Thak une manipulation simple et coûte 1 gemme d'énergie si Thak est en possession des clefs du Maître des bêtes.

Une porte simple ouverte par Thak est retirée du jeu.

Le Maître des bêtes, les Gardes et les Archers bossoniens traversent et referment les portes simples gratuitement.

La Femme singe, le Serpent géant et le Lion de Conan ne peuvent ouvrir les portes simples.

Le Serpent géant peut défoncer les portes simples au cours de son mouvement, pour un surcoût de 2 points de mouvement.

Porte renforcée :

une porte renforcée barre l'entrée de la zone de chaque cellule. Elles ne peuvent être ouvertes qu'avec la clef que porte le Maître des bêtes. Récupérer la carte Clef après avoir tué le Maître des bêtes est une manipulation simple et coûte 1 gemme. Ouvrir une porte avec la clef est une manipulation simple et coûte 1 gemme en manipulation.

Tonneaux et coffres :

Thak peut ramasser un des 2 pions tonneau ou un des 3 pions coffre en effectuant une manipulation simple et en dépensant une gemme d'énergie qui est placée sur la case manipulation. Le pion est placé sur la fiche de Thak et a un encombrement de 5.

Un seul pion à la fois peut être placé sur la fiche de Thak.

Lâcher un pion tonneau ou coffre est une action gratuite qui ne requiert ni jet, ni dépense d'énergie.

Thak peut lancer un tonneau ou un coffre sur une zone différente de la sienne en retirant le pion correspondant de sa fiche. Si le

lancé un succès, le projectile inflige  de dégâts à toutes les figurines de la zone ciblée (ces dégâts peuvent être normalement esquivés et réduit par la défense passive des figurines affectées) ou cela permet de retirer du plateau une porte simple de la zone ciblée. Si le lancé échoue, le projectile s'écrase sans effet dans la zone de Thak. Si le projectile était un coffre, que le lancé soit réussi ou non, l'on place 1 carte du paquet d'Équipement tirée au hasard dans la zone dans laquelle atterrit le projectile.

Un coffre peut être ouvert normalement par Thak par un jet de manipulation complexe et l'obtention de 2 symboles sur les dés. Le paquet de cartes Équipement est composé de 1 Dague, 1 Hache et 1 Bouclier.

Saut/escalade depuis le balcon :

sauter depuis le balcon inflige  sans défense possible,  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur le balcon coûte 1 gemme d'énergie pour un personnage ayant la compétence Escalade.

Fuite :

Thak et l'Homme singe peuvent escalader les zones marquées d'une flèche bleue et quitter le plateau de jeu en dépensant 1 point de mouvement.

Une figurine qui quitte le plateau ne peut plus revenir dans la partie.