

2

L'HEURE DE LA SORCIÈRE



Certains disent que les plus grandes destinées sont écrites dans les étoiles.

La sorcière Salomé avait lu dans les astres qu'à l'apogée de son règne, son destin croiserait celui d'une personne promise elle aussi à un grand avenir. Il en résulterait une confrontation brutale dont l'issue pourrait lui être funeste. Cherchant à en savoir d'avantage et à influencer ces événements futurs, Salomé avait réussi à déterminer où et quand elle pourrait trouver et briser celui ou celle qui sera un jour son ennemi.

C'est pourquoi, quelques années plus tard, Salomé a pris la mer en direction des sombres forêts de Kush à la tête d'une bande de mercenaires Shemites. Persuadée que seul des pouvoirs magiques pourraient à l'avenir lui être fatals, elle s'est mise en tête de débusquer un magicien ou une sorcière. Pour l'aider dans son entreprise elle a attiré et retourné en sa faveur de terribles chasseurs de sorcières Kushites. C'est au milieu d'un marais lugubre que Salomé trouve Conan et Valéria de retour de la sombre cité de Xucholt. "Cette brute n'est certainement pas capable de manier les arts subtils de la magie" se dit-elle. La personne qu'elle recherche est donc cette jeune femme et lui n'est que son garde du corps. Alors que nos deux héros ont trouvé refuge pour la nuit dans un village abandonné, Salomé referme son piège.



Gagner la partie :



Pour gagner, le Héros doit réussir à faire sortir Valéria avant la fin du 10ème tour.



Pour gagner l'Overlord doit tuer Conan ou Valéria, ou empêcher Valéria de sortir avant la fin du 10ème tour.



La partie débute par le tour du Héros.

- Conan Vagabond (Epée, armure de cuir, bouclier, arc zingaréen).

Valéria : Valéria est là en tant qu'alliée. Elle commence la partie avec 8 points de vie. Le Héros peut activer Valéria une fois par tour gratuitement comme on active un allié (sans dépenser de gemme). On considère que Valéria dispose de la compétence « saut ». **Conan ne disposant pas de la compétence Commandement, il lui est impossible de dépenser des gemmes d'énergie pour fournir à Valéria des points de mouvement supplémentaires, des relances ou une défense active.**



8



Conan commence la partie avec 3 gemmes en zone de fatigue.



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



Renforts : 4 points de renfort.



Pleine lune : Salomé dissipe les nuages qui masquent la pleine lune. Si Salomé est encore en vie, l'effet de « Pénombre » (voir ci-dessous) est annulé jusqu'à la fin du **prochain** tour de l'Overlord (ce qui fait donc ce tour de l'Overlord, le tour du Héros puis le prochain tour de l'Overlord).

Invocation : Salomé finit son rituel et invoque un démon des marais. A partir du tour 6 uniquement, si Salomé est encore en vie, remplacer la tuile événement par celle du démon des marais. Le démon des marais est placé sur la case marais centrale au pied des colonnes de pierre. Le démon des marais a 10 points de vie. Il ignore toutes les pénalités de mouvement dues au marais (voir ci-dessous « Sortir de l'eau »).



Salomé dispose de 3 sorts : Barrière mystique, Charisme divin, Main de la mort.

Shubba dispose de 2 sorts : Inversion et Flétrissement.



3



3



8



2



10



2



Règles spéciales :

- ◇ Fuite : Pour fuir Valéria doit atteindre une case  et en sortir (en payant le cout de mouvement normal à savoir 1 point de mouvement et plus en cas de phénomène de gêne).
- ◇ Pénombre : Du fait de la nuit noire, les lignes de vues sont limitées à 3 cases de distances. Autrement dit, si 2 figurines sont éloignées de plus de 3 cases, on considère qu'il n'y a pas de ligne de vue entre elles.
- ◇ Traqueurs implacables : Immédiatement après que l'Overlord ait activé un chasseur de sorcière (Shubba, Shafiah, Ghayoor ou Afari), il peut activer un autre chasseur de sorcière qui ne s'est pas encore activé ce tour pour un coût de 1 gemme (quelque soit la place de la tuile de ce chasseur dans la rivière) et sans que cela ne compte dans sa limite de 2 activations par tour. La tuile ainsi activée est ensuite normalement placée à la fin de la rivière. De ce fait, l'Overlord peut activer les 4 chasseurs de sorcière en un seul tour.
- ◇ Rejoindre les esprits : L'Overlord peut « dépolluer » la rivière de la tuile d'un chasseur de sorcière tué (Shubba, Shafiah, Ghayoor ou Afari) sans payer les 2 gemmes d'énergie normalement requises.
- ◇ Sortir de l'eau : Quitter une zone d'eau coute 1 point de mouvement supplémentaire. Quitter une zone d'eau pour monter directement sur une zone de bois coute 2 points de mouvement supplémentaires. Pour clarifier, on considère qu'à l'exception des zones contenant un escalier et de celles marquées d'un  toutes les cases de marais au niveau du sol sont des zones d'eau.
- ◇ Ponton : Tirer depuis une zone de bois vers une zone d'eau procure un bonus de surplomb mais les autres zones de bois sont considérées comme des obstacles pour ce tir.

Remarque : ce scénario nécessite des éléments issus des Stretchs Goals (carte marais, sorts et équipements, démon des marais), les add-on « Arbalétriers » et « Chasseurs de sorcières Kushite ».

La « Guest Box » Paolo Parente est normalement requise mais Salomé peut-être remplacée par Skuthus, et Valéria est disponible dans le King Pledge.