Acte XIV: Les Marais Maudits

Après leur attaque devastatrice dans l'auberge de Khawarism, Conan et son équipe décident de rejoindre le roi en Aquilonie afin de faire leur rapport. Pour cela ils longent la côte de la Mer Vilayet jusqu'au port d'Agrahapur puis empruntent la Route des Rois. Après avoir traversé de nombreux royaumes fédérés et être entrée en Aquilonie, notre petite troupe arrive en vue de Tarantia, but de leur voyage. C'est alors qu'ils sont interceptés par des messagers du Roi.

-Monseigneur! Monseigneur! s'exclament les messagers encore haletant de leurs courses effreinées, le Roi vous demande de vous rendre le plus rapidement possible aux Marches de l'Ouest.

-Que se passe-t-il ? demande Conan.

-Le remuant Zogar Sag a réussi à s'emparer du fétiche picte que le roi lui avait confisqué et depuis nos avant-postes sur la rivière Tonnerre tombent les uns après les autres. Notre Seigneur le Roi avait envoyé un mercenaire hyrkanien pour l'intercepter mais, il n'est jamais revenu.

-Allons-y mes amis déclare Conan, c'est une occasion supplémentaire de prouver notre fidèlité au roi.

D'un commun accord, la petite troupe quitte la Route des Roi,après avoir confié leur rapport sur les évènements de Khawarizm aux messagers, et se dirige vers les Marches de l'Ouest. Arrivés en vue d'un avant-poste installé près de marécages, proche de la rivière Tonnerre, nos Héros ne peuvent s'étonner de l'étrange brume qui enveloppe celui-ci.

-C'est sans doute l'oeuvre du fameux fétiche déclare Pélias, il va falloir redoubler de vigilance.

-Dispersez-vous ordonne Conan et soyez sur vos gardes, seul Mitra sait quelles immondes créatures l'ignoble Zogar Sag a-t-il pu appeler à lui.

Sur ces paroles peu rassurantes, mais n'écoutant que leur courage, notre petite troupe passe à l'action....

Objectifs

Pour gagner le Héros en possession du Fétiche Picte doit fuir avant la fin du tour 7.
Les Héros gagnent un point de victoire bonus supplémentaire si ils parviennent à faire fuir Olgerd Vladislav.

Pour gagner l'***Overlord*** doit empêcher le héros en possession du Fétiche Picte de fuir avant la fin du tour 7.
L' ***Overlord*** gagne un point de victoire bonus si il tue Olgerd Vladislav.

La partie débute par Le tour des Héros.

- Conan le Vagabond
- Contantius
- Kerimshah
- Valkyrie
- Pelias (3 sort(s) : Rage de Bori, Télékinesie, Téléportation)
- Taramis (3 sort(s) : Assèchement de la terre, Guérison de Mitra, Tempête d'éclairs)

Les Héros débutent avec 5 gemme(s) en zone de fatigue.

L'*Overlord* commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 10 en zone de Fatigue. Il récupère 10 gemmes par tour.

Troupes secrètes : L'*Overlord* peut déplacer deux jetons reliques au choix dans la limite du dépalcement des personnages qu'ils représentent.

Renfort : l' *Overlord* a droit à 10 points de renfort qu' il peut déployer sur les zones marquées par . L' *Overlord* doit attendre que toutes les figurines représentées par meurent avant de pouvoir les déployer en renfort.
Si un Héros ou une figurine alliée se trouve en ligne de vue avec les renforts au moment de leur déploiement, l' *Overlord* dévoile ses figurines sinon il utiilse le qui les représente.
Les tentacules peuvent être déployés sur n' importe quel zone d' eau. Lorsque Thog meurt, les tentacules ne peuvent plus être déployés en renfort.

Avec les sorts : Larmes de Dagon, Course vive, Larmes de Dagon, Noirceur de Gwahlur commence avec 6 points de vie.

commence avec 8 points de vie. prendre les tuiles du Thog avec la compétence constriction.

commence avec 8 points de vie.

Règles spéciales

Déploiement : Les Héros se déploient de façon égale sur les zones marquées d' un .

l' *Overlord* quant à lui déploie ses figurines de la manière suivante: Il prend les jetons et les placent faces cachées sur le plateau à la place qu'il souhaite. Le jeton représentant Thog et les jetons représentants Tentacules doivent obligatoirement se trouvés dans une zone d' eau.
il ne peut y avoir deux sur la même zone.
Les Numéros inscrits sur les jetons représentent les différentes figurines de l'*Overlord* non découvertes par les Héros qui avancent sous le couvert de l' obscurité.
1 : Thog; : 2 Démon des Marais, Deux Chasseurs pictes Verts, Un Archer Picte; 3 : Trois Chasseurs Pictes Bleus et Zogar Sag ; 4 : Un Guerrier Picte, Un Archer Picte, Deux Chasseurs Pictes Bleus ; 5 : Olgerd Vladislav, Deux Guerriers Pictes , Un Chasseur Picte Gris; 6 : Trois Chasseurs Pictes Verts, Un Archer Picte; 7 : Trois Chasseurs Pictes Gris, Un Archer Picte; 8 : Un Chasseur Gris, Duex Guerriers Pictes, Un Archer Picte; 9 : Deux Tentacules Grises; Jeton 11: Trois Tentacules Grises; Jeton 12 : 2 Tentacules Rouges; Jeton 13 : 3 Tentacules Rouges.

l'*Overlord* peut déplacer les jetons représentanrs ses troupes grâce aux tuiles "Evenements". Le déplacement du jeton est déterminé par les caractéristiques de la tuile qu'il représente. Le déplacement peut-être améliorer.

A tout moment l '*Overlord* à le droit de consulter les pour savoir quelles unités ils représentent sans le dévoiler aux Héros.

Les Héros n' ont pas le droit de consulter les .

Le représentant Zogar Sag peut utiliser ses pouvoir magiques quand il est activé.

Obscurité : les marais sont plongés dans une brume impénétrable. Il n'existe pas de ligne de vue entre deux zones différentes sur tout le plateau. Toute action nécessitant une ligne de vue ne peut être réalisée que dans une même zone.
lorsqu' un Héros entre en possesion d' une torche, il peut avoir vue sur les zones adjacentes à la sienne si sa ligne de vue le permet. Avec la torche, il peut également allumer un brasero représenté par les jetons "Feu" en éxécutant une manipulation simple. Ces braseros permettent aux Héros de voir jusqu'à deux zones de distances si la ligne de vue le permet.

Rencontre avec les Héros : Lorsqu' un jeton représentant une unité de l' *Overlord* se retrouve dans la ligne de vue du Héros, celui-ci le dévoile aux Héros. Puis, il prend la ou les tuiles corespondantes et les place en début de rivière suivant l' ordre de son choix. Si besoin, il peut retirer deux tuiles "Evènements " pour se faire de la place. Il ne peut pas mettre plus de tuile que la rivière ne peut en contenir. Si besoin, il devra retirer une tuile double pour faire de la place. Il peut également placer les unités identiques sous le Commandement d' une tuile.
Si au moment de dévoiler ses unités, celles-ci se trouvent la même case que les héros, elles attaqueront immédiatement. Si l' attaque se passe pendant le tour des Héros, celui-ci sera suspendu le temps de l' attaque puis reprendra son cours.
Lorsque les unités de l'*Overlord* repassent dans l' obscurité, les figurines sont enlevées du plateau et remplacées par le jeton qui les représente. L' *Overlord* retire également les tuiles de la rivière et replace si besoin les tuiles "Evênements".

Libérons Olgerd !!! : pour libérer Olgerd Vladislav de ses liens, un Héros doit être présent dans la même zone que la sienne. Celle-ci doit être vide d' ennemi
lorsque Olgerd Vladislav est libéré, le camp des Héros prend aussitôt la tuile de Olgerd Valdislav-préalablement disposée près du Livre de Skélos-et la donne à un Héros qui possède la compétence Commandement. On place également le jeton personnage de Olgerd Vladislav sur la position 4 du compte-tour. Le jeton représente ses Point de Vie.
Si le Héros commandant Olgerd Vladislav meurt, un autre Héros possédant la compétence commandement peut le prendre sous son contrôle. Pour cela, il devra se trouver dans la même zone que sa figurine.
Les unités de l'*Overlord* n' ont pas le droit d' attaquer Olgerd Vladislav, tant que celui-ci n' est pas libre.

Les sorts de Zogar : *Noirceur de Gwahlur*: Ce sort permet à Zogar Sag de plonger dans une obscurité totale deux zones de son choix pour un coût de deux gemmes par zones. La zone obscurcie ne pourra pas être éclairée. Si la zone choisie contient un brasero, celui-ci ne pourra plus éclairer les zones adjacentes. Le sort prend fin au début du tour du lanceur.
Réveil de Dagon: Ce sort perment à Thog de déplacer 3 de ses tentacules de 3 zones pour un coût de une gemme par tentacule, pour accomplir le sort Zogar Sag devra se trouver en ligne de vue avec Thog. Le sort prend fin au début du tour du lanceur.

Récupérer le trésor : Le Fétiche Picte se trouve dans le coffre rouge représenté par un jeton coffre numéroté. Ouvrir le coffre réclame une manipulation de complexité 4. Lorsqu' un Héros ouvre le coffre, il s' empare immédiatement du trésor et le place parmi ses équipements.

Assèchement de terre et inondation: : Thog et ses tentacules ne peuvent se déplacer que d' une zone d' eau à une autre. si une zone d' eau est assèchée, le ou (les) tentacule qui s' y trouve devra se retirer vers une zone d' eau adjacente, si il ne peut pas le faire , il meurt immédiatement.
Si Thog se trouve dans une zone d' eau assèchée il devra se déplacer vers une autre zone d' eau dans la limite de son déplacement. Si il ne peut atteindre une zone d' eau, il meurt immédiatemment.
Thog et ses tentacules peuvent se déplacer dans toutes les zones inondées par Zogar Sag.

Mort de Thog : Lorsque Thog meurt, touts les tentacules sont retirés du plateau.

Sortir de l'eau : quitter une zone d'eau coûte 1 point de mouvement supplémentaire. Quitter une zone d'eau pour monter directement sur une zone de bois coûte 2 points de mouvement supplémentaires.

Saut : la difficulté de chaque saut est indiquée sur le plan. Il n'est pas possible de sauter la zone d'eau centrale autour de l'autel en un seul saut. Un arrêt intermédiaire sur l'autel est obligatoire.

Murs : tous les murs sont destructibles par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons.

Portes : les portes sont scéllées par un sortilège. Un Héros voulant pénétrer dans une pièce fermée devra défoncer la porte pour la franchir. Une porte possède 2 points de passif et 2 Points de Vie. Les unités de l' *Overlord* peuvent passer les portes sans penalités. Un Héros possédant la compétence "Défoncer les cloisons" ou le Marteau de Bori réduit le passif de la porte de 1.

Alcool picte : un Héros peut défausser cet objet pour récupérer 2 gemmes depuis sa zone de Fatigue vers sa zone d'Énergie disponible, mais doit aussi subir 1 blessure.

Fuite : si un Héros quitte le plateau avec le Fétiche Picte en sa possession et (ou) en compagnie d' Olgerd Vladislav (1 mouvement normal à partir de la zone 1 située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.

Coffres : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d' un orbe explosif, d' un alcool picte, d' une épée, d' une arbalète, d' une armure de cuir et d' un fragment d' amulette.

sbrem