



Le sorcier Nahtok a jeté une malédiction sur Conan. En versant subrepticement un poison dans son vin, Nathok s'est assuré de vaincre son redoutable ennemi tout en gagnant un puissant allié. En effet, ce n'est pas un poison ordinaire, c'est le sang d'un démon des ténèbres. Celui qui le boit voit sa vitalité drainée inexorablement par le démon.

Il ne faut pas longtemps à Olgerd et Balthus pour découvrir, avec l'aide de Zelata, ce qui est arrivé à Conan. Nathok ayant pris le large à bord du Al-Zuras, Olgerd et Balthus se lancent à sa poursuite avec l'assistance de Bêlit et de son intrépide équipage.

Le Blackbird, grâce à l'expérience de son capitaine et des vents favorables, ne tarde pas à se retrouver dans le sillage du Al-Zuras. Tous se préparent à l'abordage...

Le scénario de base a pour titre "Conan the Captured", son auteur est Lone Pathfinder. Voici une version traduite en français, optimisée graphiquement et textuellement, allégée au niveau des règles spéciales, et incluant quelques ajustements susceptibles de lui procurer un surplus d'intensité. Ces modifications changent suffisamment le scénario de base pour en faire une aventure inédite. - Nesh-Shogta



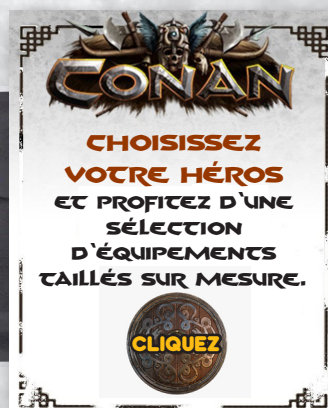
Objectifs:



Pour gagner, les Héros doivent éliminer le démon avant la fin du tour 8.



Pour gagner l'Overlord doit empêcher les Héros d'atteindre leur objectif.





3 Héros :

- Olgerd (hache de bataille, plastron zingaréen),
- Bêlit (lance d'ornement, armure de cuir, bouclier tribal) et 1 garde,
- Balthus (arbalète, épée, armure de cuir).

 Les Héros débutent avec 3 gemmes en zone de Fatigue.

Utiliser cette tuile pour l'allié.



La partie débute par le tour de l'Overlord.

 L'Overlord commence avec 3 gemmes en zone d'énergie disponible et 9 en zone de fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Renforts : 5 points de renfort. Les morts (amis ou adversaires) sont remplacés par des squelettes, à la condition que Nathok soit toujours vivant. Les squelettes ne meurent pas avec la mort de Nathok. Un squelette mort reste couché sur sa zone, il peut être ranimé. La tuile est placée au début de la rivière.

Feu à volonté : Les arbalétriers ont droit à 1 attaque à distance gratuite.



Nathok dispose des sorts Illusion de Set, Halo de Set, Morsure de Set. Il débute avec son Halo de Set activé.

Prévoir cette tuile



8 

5 

0 

Les arbalétriers peuvent être remplacés par 6 archers pictes.

Règles spéciales:

Liaisons dangereuses : il est critique pour les Héros de s'assurer que les pontons restent en place entre les deux bateaux. Chaque ponton (fixé avec des crochets) a 3 points de vie. Si les figurines de l'Overlord parviennent à les détruire, les bateaux se séparent et les Héros perdent 2 tours à rapprocher les bateaux et réinstaller de nouveaux pontons. C'est une manipulation complexe (difficulté 2 par ponton).

Saut : si un Héros échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. Si un pirate échoue, il tombe à l'eau et meurt dévoré par les requins.

Mort des figurines : lorsqu'un personnage est tué, sa figurine est couchée dans sa zone. Un Héros peut lancer un corps par-dessus bord s'il est adjacent à une zone de mer (manipulation simple coûtant 1 gemme, 6 en encombrement). Les pirates rouges représentent des cadavres. Les pirates rouges, sur le bateau des Héros, sont des cadavres.

Démon : Conan gît sur un hamac dans les quartiers de l'équipage du Blackbird. Un lien maléfique le relie au démon qui draine sa force vitale. Chaque tour Conan perd 1 point de vie (il lui en reste 8 au tour 0) et le démon en gagne 1. Le démon est protégé par un halo impénétrable qui lui interdit tout mouvement. Nathok attend que le démon ait au moins 4 points de vie avant d'annuler le bouclier si la situation l'exige. La mort du sorcier libère immédiatement le démon. La malédiction est rompue dès que le démon est libre. Le démon ne peut pas être activé durant le même tour que sa libération. S'il a moins de 4 points de vie, il cherche à fuir en quittant le plateau, entraînant la défaite des Héros. Si le démon a 4 PV ou plus, il attaque les Héros, mais cherche à fuir si ses PV descendent à moins de 3. Si un Héros meurt, Conan le remplace (avec le nombre de blessures infligées par le lien avec le démon, il a son épée).

Coffres : premier coffre ouvert : 1 potion de vie ; deuxième : 1 potion de vie et 1 orbe explosif.

Boosté par Nesh-Shogta

Feedback welcome <https://the-overlord.com>

Lone Pathfinder