

PRELUDE RETOUR AU VILLAGE

« Les événements sinistres qui se sont passés dans ce fichu village Picté et qui ont fait plonger notre capitaine dans la folie restent un mystère. Personne sauf le capitaine n'est revenu de ce rendez-vous profane. Une rumeur de complot s'immisce dans les rangs de l'équipage comme des tentacules dans les profondeurs noirs de l'océan. La peur règne sur le navire. Notre destin est à présent entre les mains de notre fiévreux et lunatique capitaine. La plupart du temps, nous nous asseyons nous observant mutuellement avec suspicion, silencieux, incertain quant à notre avenir. La peur règne en maître pendant que nous dérivons sur cette baie de la mort. »

- Dernier enregistrement du journal du Wastrel, retrouvé échoué sur une plage à trois cents milles au nord de Kordava.

Une fois dans le village, Zaporavo avait l'intention de se procurer certains artefacts ; armes de pouvoir qui permettraient à son employeur, le premier ministre de Zingara, d'exercer plus d'influence sur un duché sordide hors de contrôle de la politique Zingarane. Mais Trahi, drogué et/ou ensorcelé, Zaporavo se trouve dans une hutte pictes, brûlant de fièvre.

Son fidèle équipage décide alors d'entrer en action avec un plan pour récupérer leur capitaine, trouver un antidote et s'échapper du village avant que la magie du chaman Picté n'exige son horrible tribu.

OBJECTIF

Les héros gagnent si Zaporavo fuit le plateau avant la fin du tour 5.

INSTALLATION

Le jeu commence par le tour des Héros. Les héros commencent dans la zone marquée du chiffre 1.

Placer au hasard la *masse tribale*, la *dague* et la *dague de parade* face visible dans les huttes marquées du chiffre 2.

Placez les sorts *Téléportation* et *Possession de Set* sur la table. Ils serviront lors de l'activation de Zogar Sag.



Après l'installation, chaque héros déplace 3 gemmes de sa Zone de réserve à sa zone de fatigue.

Suggestion pour 3 héros

- Voleur - Pas d'équipement
- Guerrier - Pas d'équipement
- Sorcier - Rage de Boris

Suggestion pour 4 héros

- Mercenaires - Aucun équipement,

Pour des raisons de thématiques, choisissez des héros qui ne seront pas utilisés dans la campagne principale.

COFFRES

Effectuer une manipulation complexe avec une difficulté de 2 pour ouvrir les coffres.

Les coffres contiennent : Une potion de vie, Un fétiche Picté, Rien.

EVENEMENT

Les joueurs choisissent 2 figurines Pictes mortes pour revenir sur les *jetons de renfort* de leur couleur.



REGLES SPECIALES

Remarques sur la carte : les règles standard s'y appliquent. De plus, les barricades en bois ne peuvent être traversées par aucune des figurines.

Héros cible : une fois la potion de vie trouvée, le héros qui la détient en dernier devient le Héros cible.

Utilisation des minions : lorsqu'une tuile de Overlord associée à plusieurs figurines s'activent, chacune de ces miniatures, activée une par une, peut se déplacer, résoudre des attaques, une fois toutes les actions terminées on active la figurine suivante. C'est la différence avec les règles habituelles où les unités Overlord doivent toutes se déplacer avant d'attaquer ou perdre tous les points de mouvement non dépensés. L'Overlord est libre de choisir l'ordre dans lequel les figurines associées à la tuile s'activent.

Tuiles mortes : si tous les modèles d'une tuile sont tués, ne la retournez pas. Si cette tuile est activée mais qu'il n'y a pas de figurine disponible sur le plateau de jeu, l'activation est perdue.

Zogar Sag : une fois activé, procédez comme suit et dans cet ordre :

1. Utiliser le sort de *Téléportation* pour sortir de la hutte et se placer sur une zone adjacente au choix des joueurs.
2. Déterminer le Héros cible, déplacer Zogar Sag et faire une attaque.
3. Jeter le sort de *Possession de Set* sur le Héros le plus fort (ou le héros avec la Potion de vie). Si aucune de ces cibles n'est éligible, choisissez une cible alternative. Si un héros est déjà affecté par le sort de *Possession de Set*, sélectionnez le Héros éligible suivant.
4. Se Téléporter dans une autre hutte : les joueurs choisiront la hutte la plus proche.



Fétiche Picte : Zogar Sag ne peut pas lancer le sort *Possession de Set* sur un Héros qui porte le *Fétiche Picte*.

Fuir le village : un héros peut utiliser une simple manipulation pour donner la potion de vie à Zaporavo. Une fois que Zaporavo l'a détient, tout joueur peut le déplacer en utilisant ses Points de mouvement gratuit une fois par tour. Les héros ne peuvent pas dépenser des gemmes pour augmenter le mouvement de Zaporavo. Zaporavo doit dépenser des *Points de Mouvement* comme s'il traversait une frontière pour quitter le plateau de jeu.

Echapatoire : Un héros peut utiliser la compétence *Défoncer les cloisons* contre le mur de la hutte marqué d'un X rouge. Si un héros ne possède pas cette compétence, il doit faire une manipulation complexe avec une difficulté de 3 pour placer un jeton de mur détruit. Les héros peuvent ajouter leurs dés d'armes pour ce jet. Cela crée une sortie vers l'extérieur de la hutte en bois. C'est le seul endroit où une sortie peut être créé.

Zaporavo : n'est pas considéré comme un Héros et ne peut pas être attaqué. Il se déplace normalement mais ces déplacements peuvent-être affecté par la compétence *Bloqueur* et le phénomène de gène.

OPTIONS

Mode pour quatre joueurs

- Après l'installation, chaque héros déplace 5 gemmes de sa *Zone de réserve* vers sa *Zone de fatigue*.
- Remplacez le coffre vide par la *Lance Ornementale*.
- Zogar Sag peut jeter deux fois la *Possession de Set* pendant son activation.
- Rappel: l'Overlord s'active quatre fois par tour.

Archétypes :

Pour une partie standard à 3 joueurs, décidez quel joueur contrôlera le guerrier, le voleur et le sorcier.

Pour une partie à 4 joueurs, un joueur contrôlera également un Mercenaire.

Guerriers :



Les guerriers sont vos poids lourds, comme Conan et Gorm. Ces personnages peuvent infliger la mort pendant chaque scénario.

Les options pour les Héros guerriers sont : Conan, Conan le pirate, Conan le voleur, Conan le seigneur de guerre, le roi Conan, Conan le vagabond, Constantius, Gorm, Baal Pteor, Le roi Kull, Shentu, Olgerd Vladislav, Pallantides, Amra le Lion, Conan le mercenaire, Valeria la guerrière, Afari *.

Les héros suivants sont considérés comme des guerriers, mais ne sont pas recommandés pour des raisons thématiques ou en raison de leur potentiel à affecter l'équilibre du jeu : Général Conan, Conan le Conquérant, Thak, Vanir Valkyrie, Zaporavo.

Voleurs :



Les voleurs comptent sur leur dextérité et leur mobilité en plus de leurs prouesses martiales. Ils peuvent être très utiles pour sécuriser des objectifs et/ou acquérir des équipements dans les coffres.

Les options pour les Héros voleurs sont : Zenobia, Octavia, Brule, N'Gora, Amboola, Kerim Shah, Taurus, Belit, Bélit Sauvage, Belit la princesse, Balthus, Shevatas, Ikhmet, Niord, Valeria, Valeria guerrière, Ghayoor *.

Sorciers :



Les sorciers sont capables de lancer des sorts. Ces sorts aident les autres héros, et les rendent plus difficiles à frapper et/ou leur permettent d'augmenter les dégâts qu'ils infligent.

Les options pour les Héros sorciers sont : N'Yaga, Xaltotun, Skuthus, Hadrathus, Taramis, Zelata, Pelias, Shubba *.

Le héros suivant peut être considéré comme un sorcier, mais n'est pas recommandé en raison de la thématique : Zogar Sag

Mercenaires :

Les mercenaires peuvent remplir n'importe quel rôle. Certains sont plus habiles au combat, tandis que d'autres jouent un rôle de soutien. Nous recommandons les options suivantes pour une expérience plus équilibrée: Amboola, N'Gora, Taurus, Belit, Shentu, Ikmet, Constance, Belit (reine de la côte noire), Shafia.*

* Les héros marqués d'un astérisque sont gratuits à télécharger et à imprimer.





Fin si les Héros gagnent :

Laissant son équipage à la merci des Pictes sauvages ou avec son couteau dans leur gorges, Zaporavo se précipite à travers la dense forêt pour attendre à la baie où son navire est ancré. Sa paranoïa lunatique ne permettrait pas aux témoins du sorcier. Une trahison qui a compromis son esprit et sa mission. Trouvant un chiffon, Zaporavo, essuie le sang de ses mains alors qu'il s'approche de la plage où l'attend une chaloupe. Tous ceux qui sont mort lui était fidèle, mais l'équipage restant ne doit jamais savoir ce qui s'est passé dans le village Picté.

Fin si l'Overlord gagne :

Feignant la mort, Zaporavo regarde un pirate au cerveau éclaté ; son dernier fidèle équipier. Avec un hurlement, les sauvages bondissent et agitent leurs armes victorieusement. Après une éternité de danses et de beuverie, la célébration s'apaise et Zaporavo réussi à s'échapper, se précipitant vers la plage à travers la dense forêt primitive. Approchant de la chaloupe, il lisse ses vêtements, essuie le sang qui macule son visage et ordonne de retourner au navire. "Capitaine..." commence un rameur avec prudence. Zaporavo lui lance alors un regard qui gèlerait le cœur du Léviathan lui-même. Le regard baissé, personne d'autre n'ose s'enquérir de ce qui s'est passé dans le village Picté.

Scénario de Dan Maurie / Traduit par Amélie