4 joueurs **L'Abomination de la Rivière Noire** Difficulté 1

Acte I

Le village abandonné

Arrivés à vue du village d'Arkamir, les trois hommes mettent pied à terre. Il y a six mois encore, c'était un hameau de quelques familles de colons, qui subsistaient difficilement dans cette région soumise aux violentes incursions des tribus sauvages. Mais on raconte que des fanatiques se sont glissés entre les huttes après avoir déjoué toutes les défenses grâce à leurs sortilèges. Il n'y a eu aucun survivant, et les corps mutilés retrouvés par les éclaireurs ont répandu la terreur tout au long de la Rivière Noire. Le cœur serré d'angoisse au souvenir des rumeurs évoquant des monstruosités qu'on aurait aperçues dans les bois depuis le massacre, les trois hommes se dirigent néanmoins d'un pas ferme vers Arkamir.

Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent quitter le plateau en emportant un maximum d'indices avant la fin du tour 7.

Pour gagner, l'overlord doit empêcher les Héros de quitter le plateau en possession d'indices avant la fin du tour 7.

Héros

La partie débute par le tour des héros. Nous vous suggérons d'utiliser :
- Pallantides (épée, bouclier, armure de cuir)
- Pelias (dague et sorts Flétrissement, Transfert de vie, Peau d'anguille)
- Taurus (sabre de pirate, lames de lancer)

4 Dragons Noirs sont alliés des Héros ; ils peuvent être commandés par Pallantides ou Pelias et se placent sur la même zone que les héros en début de partie.

Overlord

L'overlord débute avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible dont 5 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

Renfort : 5 points de renfort
Ce qui rampe dans les ténèbres : l'overlord déploie le Serpent Géant (6 points de vie) sur la zone 1, 2 ou 3. La tuile du Serpent est placée à la fin de la Rivière. Cet événement ne peut être joué qu'une fois ;
L'horreur tombée du ciel : l'overlord déploie le Démon des ténèbres (6 points de vie) sur la zone 1, 2 ou 3. La tuile du démon est placée sur l'emplacement « 3 » de la Rivière et les autres tuiles sont décalées en conséquence. Cet événement ne peut être joué qu'une fois (Attention, les huttes possèdent des toits, et le démon doit donc y pénétrer par l'ouverture comme toutes les autres figurines) ;
Une incursion sauvage : l'overlord déploie 5 chasseurs pictes sur la zone 1, 2 ou 3. La tuile des Pictes est placée sur l'emplacement « 1 » de la Rivière (les autres tuiles sont décalées d'autant). Cet événement ne peut être joué qu'une fois.

Araignée : 6 points de vie.

Règles spéciales :

Récolte d'indices : la réussite ou l'échec des Héros peut être mesurée selon le barème suivant :
- aucun indice : victoire décisive de l'overlord
- 1 ou 2 indices : victoire modérée de l'overlord
- 3 ou 4 indices : victoire modérée des Héros
- 5 indices : victoire décisive des Héros

Coffres : la pioche des 8 coffres est constituée des cartes A, B, C, D et E et des cartes plastron zingaréen, épée de Conan et coffre vide.
Les cartes A à E représentent les indices, qui sont considérés comme des objets de poids 0.
La carte « coffre vide » représente un parchemin grâce auquel Pelias peut apprendre un sort supplémentaire, que son joueur choisit entre Rage de Bori, Inversion et Guérison de Mitra.

Quitter le village : les Héros peuvent quitter le plateau à partir de n'importe quelle zone adjacente au bord du plateau. Toute sortie est définitive.

Tentures : les tentures voilant l'entrée des huttes requièrent 1 point de mouvement supplémentaire pour être franchies.

Lignes de vue : les buissons, bancs et autres obstacles mineurs n'arrêtent pas la ligne de vue, laquelle n'est bloquée que par les murs extérieurs, les murs et tentures des huttes et l'enceinte.

Nicolas Texier