

ACTE 3 : L'HORREUR DES MARAIS SAUVAGES

Voyageant à bride abattue jusqu'au repaire de Zogar Sag, les compagnons s'approchent à présent du village d'où leur parviennent le grondement des tambours et les cris déments lancés par les adorateurs dégénérés au milieu des vapeurs putrides des marais et des hululements inhumains poussés par le shaman. Les éléments qu'ils ont accumulés jusqu'ici leur laissent un petit espoir, sinon d'en sortir vivants, au moins d'éviter à leur pays l'horrible catastrophe qui se prépare.

Tous échangent un regard, mettent sabres au clair, puis commencent à progresser lentement vers les grands feux dont les flammes éclairent les marécages.



Un chandelier est placé dans chaque zone marquée d'un 1. Un tas de crânes est placé dans chaque zone marquée d'un 2. Le sarcophage est placé dans la zone marquée d'un 3.

Objectifs :

Pour gagner, les héros doivent tuer Thaug avant le 10^e tour.

Pour gagner, l'overlord doit faire en sorte que Thaug survive jusqu'au 10^e tour, qui marque l'avènement du monstre.

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)

Plus les équipements et sorts récupérés aux actes 1 et 2.

Les héros débutent avec 2 gemmes en zone de Fatigue. 4 Dragons Noirs et Conan (11 PV) sont alliés et peuvent être commandés par n'importe quel héros (que celui-ci dispose ou non de la compétence Commandement).

Overlord

L'overlord débute avec 13 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 gemmes en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Renfort : 5 points de renfort

Se sacrifier pour Thaug ! : L'overlord choisit une tuile dont toutes les figurines sont situées à 2 zones ou moins de Thaug. Elles sont défaussées et autant de tentacules que de figurines sacrifiées apparaissent dans la zone de Thaug ou dans une zone d'eau adjacente. Les figurines des Pictes sacrifiées ne peuvent plus revenir en renfort. La tuile des tentacules prend la couleur et la place de la tuile sacrifiée. Cet événement ne peut être joué qu'une fois.



Zogar Sag : 6 points de vie ; sorts Main de la mort, Retour des Braves, Rage d'Ymir.

Thaug : 8 points de vie ; sorts Larmes de Dagon, Contrôle mental, Attaque de Dagon.

Règles spéciales :

L'avènement de l'Abomination : Thaug débute la partie avec 8 points de vie. À chaque début de tour à partir du tour 1, Thaug gagne 1 point de vie.

L'immense Thaug : compte tenu de sa taille, Thaug et ses tentacules peuvent être attaqués depuis n'importe quelle zone adjacente disposant d'une ligne de vue (NB : le centre de la zone d'eau est situé sur le rocher central).

Les indices d'Arkamir : chaque indice en possession des héros baisse la défense passive de Thaug de 1 point.

Akivasha prêtresse de Thaug : Si Akivasha a été tuée au cours de l'acte 2, Thaug perd un dé d'attaque. Si Akivasha a été capturée au cours de l'acte 2, Thaug perd 2 dés d'attaque.

Briser les focus : le sort de Zogar Sag utilise les chandeliers, les tas de crânes et les sarcophages. Ces focus peuvent être brisés par une manipulation complexe de difficulté 3, ou par une attaque au corps-à-corps ayant obtenu 5 symboles (pas de défense possible). Chaque focus brisé enlève immédiatement 1 point de vie à Thaug.

Sauts : les seuls sauts autorisés sont ceux dans la zone centrale, permettant d'aller d'un rocher à un autre. Tous les sauts de ou vers le rocher central sont de difficulté 1, tous les autres (ie d'un rocher périphérique à un autre) sont de difficulté 2. En cas d'échec, la figurine qui tentait le saut reste sur sa zone de départ.

Coffres : armure d'écailles, hallebarde, arc bossonien, javelot, potion de vie, orbe explosif.