



Une terrible nouvelle secoue le royaume de Zingara, le Roi Gebellez vient d'être assassiné et ses meurtriers tentent de s'emparer du trône. Un obstacle demeure cependant, la fille unique du Roi a échappé au sort funeste de son père et garde en sa possession l'anneau de commandement que lui avait confié son père. Tant qu'ils n'auront pas mis la main sur ce symbole du pouvoir, les conspirateurs ne pourront pas asseoir leur autorité sur le royaume.

Au cœur de la nuit, sous le couvert de sombres nuages masquant une lune blafarde, un petit groupe de cavaliers s'éloigne de la cité de Kordova, capitale de Zingara. Leur cavalcade n'est cependant pas passée inaperçue et sur les remparts déjà des sentinelles courent faire leur rapport.

Sur la côte de Zingara, dans l'un des nombreux bourgs côtiers, l'auberge du Rat de Cale se tient face à l'océan, maussade et solitaire.

Après une longue chevauchée, c'est à l'aube que Conan, Taurus, Hadrathus et la Princesse Cheballa, fille du Roi Gebellez, pénètrent dans la salle mal éclairée.

Conan, murmurant à l'attention de ses compères : " *C'est ici donc que nous trouverons cet ivrogne d'Ignacio ?* "

Taurus : " *Oui certes, c'est ici qu'il vient en général lorsqu'il fuit des problèmes plus gros que lui. Il n'oublie pas en général de s'abrutir à grand renfort de vinasse amère. Il doit être entrain de cuver dans un coin* "

Princesse Cheballa : " *Messieurs, gardez à l'esprit qu'il est le seul à pouvoir nous révéler l'identité de celui qui est derrière le meurtre de mon père...* "

Hadrathus : " *Il faut faire vite, je sens que nos ennuis ne font que commencer...* "



Objectifs



Pour gagner les héros doivent mettre la main sur Ignacio est le faire sortir vivant de l'auberge pour l'interroger tranquillement ou l'interroger sur place et sortir ensuite (ils peuvent sortir soit par l'entrée principale, soit par celle de la réserve)



Pour gagner l'Overlord doit, soit :

- Tuer la princesse, récupérer l'anneau de commandement et faire sortir la figurine portant l'anneau de l'auberge.
- Tuer tout les héros



La partie débute par Le tour des Héros

- * Conan (Armure de cuir, Ep[◆]e)
- * Taurus (Ep[◆]e courte, Dague de parade)
- * Hadratus (Dague et 3 sort(s) : Halo de Mitra, Gu[◆]rison de Mitra, Rage de Bori)



Tous les Héros commencent avec 6 gemme(s) en zone de fatigue..



L'overlord commence avec 0 gemmes en zone d'énergie disponible et 10 en zone de fatigue. Il récupère 1 gemmes par tour..



Evénements

Vous connaissez la nouvelle !? :

Trois marins à bout de souffle rentrent avec fracas dans l'auberge. L'un d'eux fait alors une annonce qui l'espace d'un instant pétrifie l'assemblée : " Le Roi est mort, la princesse est en fuite et une récompense de 100 pièces d'or est offerte à qui la ramènera morte ou vive"

L'OL change immédiatement sa tuile de gemme et prends celle qui lui fait récupérer 5  par tour.

Il rajoute également une tuile de pirate couleur neutre à la fin de la rivière (avant de placer l'évènement utilisé à la fin de la rivière également) : les trois pirates sont placés sur la première case de l'auberge

Renfort :

Après avoir jouer "*Vous connaissez la nouvelle !?*" uniquement.
L'OL gagne 3 points de renfort.

Vous reprendrez-bien de la soupe ? :

Dès que les héros ont retourné 4 marqueurs ou dès qu'ils ont trouvé Ignacio, l'OL peut également déclencher l'évènement "*Vous reprendrez-bien de la soupe ?*". Dès qu'il le fait il révèle tout les marqueurs . Si Ignacio n'a pas été encore trouvé, les héros savent désormais où il se trouve, et tout les autres marqueurs sont remplacés par des pirates couleur neutre.

Au même moment, la porte d'entrée s'ouvre avec fracas et un capitaine de la garde de Kordava flanqué de 2 gardes et de 2 arbalétriers se joignent à la mêlée.

Prenez le marqueur du Capitaine et placer-le sur la tuile de temps, il à 8 P.V.

Rajoutez à la fin de la rivière et dans cet ordre, la tuile du capitaine, celle des gardes bruns et celle des arbalétriers rouge.

L'OL change immédiatement sa tuile de gemme et prends celle qui lui fait récupérer 7  par tour.



Règles spéciales

Princesse Cheballa :

La princesse doit toujours se trouver sur la case d'un des héros. Les joueurs décident à chaque tour quel héros elle doit suivre et elle calque ensuite ses déplacements sur les siens. Un héros qui "veille" sur la princesse ne peut pas escalader la rambarde. Il peut cependant la prendre dans ses bras (*poinds de la princesse*) et tenter de sauter de la rambarde (Depuis la rambarde : dégâts

de chute   ou   s'il possède la compétence Saut ; Depuis les escaliers : dégâts de chute   ou  s'il possède la compétence Saut).

Tant que la princesse se trouve sur la même case qu'un héros elle ne peut pas être prise pour cible par les ennemis. Si elle se retrouve seule, une seule réussite d'attaque la tue. L'OL peut ensuite dépenser 2  pour qu'une figurine active s'empare de l'**Anneau de commandement** (prendre la carte **Anneau**).

La princesse ne compte pour déterminer si un héros subit un effet de gêne, elle ne gère en effet aucun ennemi.

Le calme avant la tempête :

Durant les premiers tours, l'OL ne gagne qu'une seule gemme par tour et ne peut pas activer les deux premières tuiles. Au tour n°3 il a donc assez de gemme pour utiliser la tuile événement et déclencher le premier : "**Vous connaissez la nouvelle !?**"

Ignacio :

Au début de la partie, l'OL place huit marqueurs numérotés de  à  faces cachés dans chacune des chambres de l'étage.

Ignacio se trouve dans celle qui possède le marqueur . Lorsque les héros pénètrent dans les autres chambres on révèle un pirate de couleur neutre qui se joint à la mêlée.

Ignacio est un homme particulièrement corpulent (*poinds 10*), le transporter inconscient jusqu'à la sortie ne sera pas chose facile (le mettre sur les épaules nécessite une *action complexe, 2 réussites*). L'autre solution serait de prendre un tonneau plein d'eau (*poinds 8*) et de lui renverser sur la tête pour le réveiller (*action complexe, 1 réussite*), une autre action complexe sera alors nécessaire pour l'interroger (*action complexe, 2 réussites*).

Murs :

Tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.

Saut/Escalade depuis la balustrade :

Sauter de la balustrade inflige   sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2  pour un personnage ayant la compétence Escalade.

Saut/Escalade depuis un escalier :

Sauter des escaliers inflige   sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la zone d'un escalier par la rambarde sur le côté coûte 1  pour un personnage ayant la compétence Escalade.

Fuir la taverne :

Un Héros présent dans l'une des zones extérieures, au sud du plateau, peut fuir en réalisant un mouvement normal, comme s'il passait d'une zone à une autre. Sa figurine est retirée du plateau et il ne peut pas revenir en jeu.

Coffres :

Les 3 coffres contiennent 1 Orbe explosif et 2 alcools pictes (ils permettent de transférer 4  de la zone de fatigue vers la zone active, mais inflige 1 blessure, sans défense possible, puis sont défaussés). Les coffres s'ouvrent avec une manipulation complexe (donc soumise à la gêne) de difficulté 1.

Porte :

La première fois qu'un héros emprunte une porte, cela lui demande 1 point de mouvement supplémentaire.