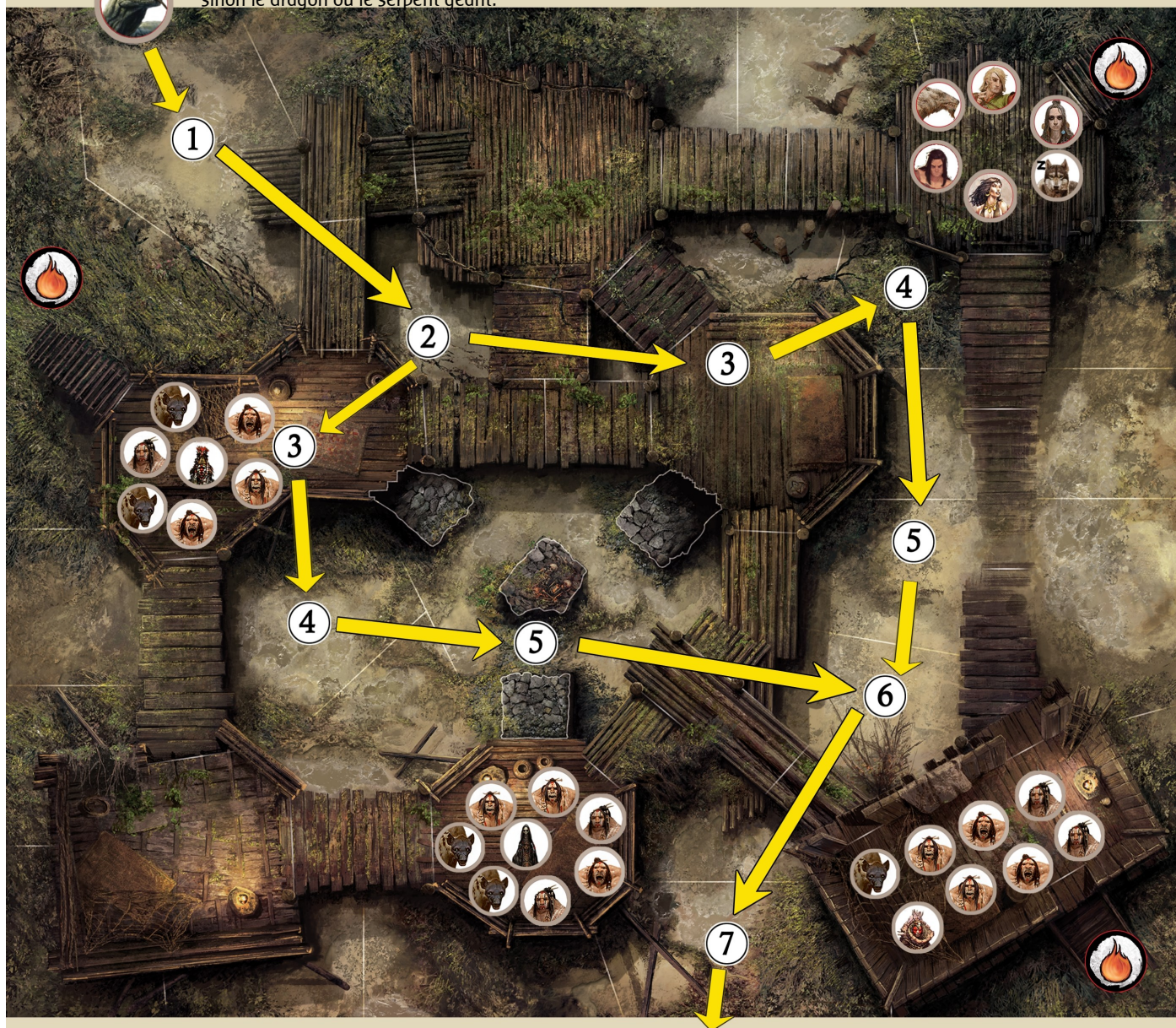


Conan et ses amis ont été chargés par l'alchimiste du roi de lui rapporter le cœur d'un Megalania, une créature reptilienne géante et quasiment disparue qui hante les marais boueux d'une forêt éloignée de la capitale. Il s'agit du dernier ingrédient manquant à une ancienne formule qui pourrait prolonger la vie du roi, et il a promis au groupe dirigé par Conan une absurde somme d'or s'ils parviennent à lui rapporter le précieux et rare organe. Après plusieurs jours passés dans les marais à affronter les moustiques, Conan et ses amis sont finalement parvenus à trouver la trace de la bête et ont réussi à l'attirer dans les ruines d'un village abandonné, dans lesquelles ses mouvements seront gênés, espérant pouvoir l'abattre plus facilement. Malheureusement, ils ignorent que le Megalania est vénéré comme un dieu par une tribu picte récemment passée sous le contrôle d'un sorcier Kushite et ses guerriers. Ayant découvert que des étrangers essayent de tuer leur divinité, ils arrivent en force pour la protéger...

Idéalement la figurine de dragon de Komodo proposée par Papo™ est utilisée pour le Megalania. On peut utiliser sinon le dragon ou le serpent géant.



Objectifs :



Les héros gagnent s'ils tuent le Megalania et s'échappent avec son cœur avant la fin du tour 8.



L'Overlord gagne si le Megalania s'échappe (au début du tour 8).

C'est un match nul si le Megalania est tué mais que l'Overlord empêche les Héros de fuir avec le cœur avant la fin du tour 8.



La partie commence par le tour de l'Overlord (tour 0). Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan le vagabond (hache, potion de vie)
 - Savage Bêlit (épée courte, dague de parade, potion de vie)
 - Balthus (arc Bossonien, armure de cuir, Slasher). Slasher a 2 points de vie, il n'obéit qu'à Balthus.
 - Zelata (Bâton noir avec 2 gemmes rouges utilisables pour des sorts, loup de Zelata, sorts Archer d'Acheron, Halo de Mitra, Guérison de Mitra et Assèchement). Le Halo de Mitra de Zelata n'est pas activé. Le loup a 1 point de vie, il n'obéit qu'à Zelata.
- Tous les Héros débutent avec 2 gemmes en zone de Fatigue.



L'Overlord commence avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible et 9 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Diriger la bête: l'Overlord active Shubba gratuitement et choisit le chemin du Megalania. Uniquement avant le tour 3.

Soigner la bête: l'Overlord active Shubba gratuitement. Avec une ligne de vue sur le Megalania il peut le soigner d'1 point pour chaque gemme déplacée de sa tuile vers la zone de fatigue (cf. règle spéciale "saigne pour mon dieu").

La fureur des pictes: l'Overlord active gratuitement deux tuiles de pictes parmi les trois. Chaque picte gagne 1 point de mouvement et ajoute 🗡️ à son attaque. Ne peut être joué que si les 2 tuiles n'ont pas déjà été activées ce tour.

Renforts: l'Overlord gagne 6 points de renfort.



Shubba a une dague sacrificielle et les sorts Rage d'Ymir, Regard d'Ishtar, Barrière des vents et Peau de pierre. Shafiah a une épée et un bouclier. Afari a une épée Turanienne.

Règles spéciales :

- ♦ **Megalania :** l'Overlord ne le contrôle pas. Il a 18 points de vie et ne peut être ni bloqué ni gêné. Il se déplace d'une zone à chaque début de tour (sauf le tour 0) en suivant les flèches. Les numéros donnent sa position au tour correspondant. Au début du tour 3, il choisit un chemin. Si l'Overlord a utilisé l'événement "diriger la bête", il prend celui choisi par l'Overlord. Sinon, l'Overlord lance 🎲 : 0, il prend celui du haut, 1-2 il prend celui du bas. Il est retiré du plateau pour le tour 3. Entre chaque tour de l'Overlord et des Héros, il attaque jusqu'à 3 cibles en commençant par un Héros (choisi par l'Overlord) et en alternant avec une unité de l'Overlord (choisie par les Héros), sans attaquer deux fois la même cible. Sa morsure est vénéneuse. Un Héros ou leader encaissant au moins 1 blessure est empoisonné. A partir du tour suivant, la saturation des actions d'un Héros est diminuée de 1 et il encaisse 1 blessure chaque tour où il est actif, tandis qu'un leader perd 1 point de vie et de mouvement à chaque activation.
- ♦ **Chevaucher la bête :** un Héros peut attaquer le Megalania en sautant dessus depuis une passerelle: il ajoute deux fois les dés de l'arme. S'il inflige moins de 2 blessures il tombe et est piétiné, encaissant 🩸 de dégâts sans défense. S'il inflige au moins 2 blessures, il est considéré chevauchant la bête. Lorsque le Megalania se déplace, le Héros est déplacé avec s'il dépense 1 gemme, et il continue d'ajouter deux fois les dés de son arme à chaque attaque. Il ne peut pas être attaqué par le Megalania mais peut être attaqué par les unités de l'Overlord. Si 1) il passe en récupération, 2) ne peut/veut pas dépenser de gemme ou 3) est sur le dos au début du tour 3, il tombe automatiquement dans la zone quittée par le Megalania. Deux Héros maximum peuvent chevaucher la bête en même temps. Slasher et le loup de Zelata ne peuvent pas le faire.
- ♦ **Récupérer le cœur :** un Héros peut retirer le cœur du cadavre du Megalania avec une manipulation simple s'il dispose d'une lame, une manipulation complexe (difficulté 3) sinon. Le cœur a un poids de 4.
- ♦ **Saigne pour mon dieu :** à la place de l'attaque de Shubba, l'Overlord peut sacrifier 1 picte sur sa zone et mettre 1 gemme de sa Réserve sur la tuile de Shubba, qui peut en contenir 3. Voir l'événement « soigner la bête ».
- ♦ **Passerelles, marais :** les passerelles sont situées en hauteur par rapport au marais et procurent le bonus de surplomb sur les cibles situées dans le marais. Elles ne bloquent pas les lignes de vue entre zones de marais. Le marais est de l'eau boueuse à hauteur de hanches : Insaissable, Grâce féline et Intouchable y sont inutilisables. Passer de marais à passerelle coûte 2 points de plus (1 avec Escalade), et de marais à marais 1 point de plus, 2 s'il faut passer sous une passerelle. Sauter d'une passerelle vers le marais n'inflige pas de dégâts. Slasher, le loup de Zelata et les hyènes peuvent le faire mais ne peuvent pas remonter et doivent se rendre sur les zones à l'extrême gauche ou droite du plateau pour revenir en hauteur.

Mathieu Platt