



ENCORE ! Aboya Conan en fracassant sa chope sur la table en bois grossier de la taverne.

Son compagnon de beuverie, un voyageur Aquilonien, le regarda un moment sans rien dire, puis remplit à nouveau le récipient désormais ébréché.

- D'accord barbare, mais tu m'a promis la fin de ton histoire, lui rappela t il.

- Ca va... ca va. J'en étais où déjà ? Ah oui ! Ma chasse au trésor picte a tourné court avec l'arrivée de ce chien de Zaporatruc, lâcha t il dans un rot sonore.

Il est v'nu capturer des pictes pour les revendre comme esclaves, et pas de chance, j'étais là. Il m'a embarqué aussi. Mais Crom le lui a fait payer, le sorcier picte a lancé des sorts sur les pirates et a réussi a embrumer leurs esprits. Ils ont libéré et rallié les prisonniers pictes et Zaporatruc s'est retrouvé enchainé avec moi sur son propre navire mouahaha.

L'aquilonien le regardait d'un air suspicieux.

- Et...Ca s'est passé où déjà ?

- Sur la Mer d'Uze ! La légendaire et inconnue. Zaporatruc avait les clés de nos chaines cachées sur lui, on s'est sorti de là en tuant son ancien capitaine pour lui voler sa boussole, et hop ! On s'est taillé avec le radeau de secours du navire principal. Et voilà comment j'ai atterri ici, déclara Conan.

Le voyageur allait pour répondre quand le Cimmerien s'effondra dans son assiette, projetant des reliefs de nourriture à la ronde. Un ronflement bruyant se fit entendre. Ivre mort, le barbare commença à rêver de l'étrange récit qu'il venait de servir à son compagnon d'un soir...



Objectifs



Pour gagner les héros doivent tuer le Capitaine pour s'emparer de sa boussole (Encombrement 0) et fuir en volant le radeau (Pion 2) avant que les navires n'arrivent à destination à la fin du tour 8.



Pour gagner l'Overlord doit tuer tous les héros, ou envoyer Zogar Sag chercher la flamme mystique (Pion 1) et revenir avec pour brûler le radeau avant que les héros ne partent.



La partie débute par le tour des Héros.

- * Zaporavo (Dague, Lames de lancer)
- * Conan (Epée de Conan, Armure de cuir)



Les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de fatigue.



L'overlord commence avec 2 gemmes en zone d'énergie disponible et 8 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Evénements

Renforts : 3 points de renfort

Vision cauchemardesque : Le rêve de Conan vire au cauchemar.

Conan et Zaporavo voient leur base de mouvement réduite à 0 pour leur prochain tour. De plus l'Overlord peut choisir une unité et faire avancer d'une case chacune de ses figurines. Ce mouvement peut amener à effectuer un saut.



Commence avec 3 points de vie



Commence avec 6 points de vie

Règles Spéciales

C'est MON rêve ! : Conan étant le héros de son propre rêve, lui et Zaporavo peuvent lors du jet initial d'une attaque relancer gratuitement tous les dés à face blanche. Ceci d'abord et en plus de tout autre effet ou équipement permettant eux memes des relances.

Zaporatruc : Conan n'a que faire de son compagnon onirique. Ignorez la compétence "Sous Protection" de Zaporavo.

Flamme Mystique : La Flamme Mystique ne peut être transportée que par Zogar Sag, et du fait de sa grande instabilité magique, ce dernier n'a plus que 2 mouvements de base, sans possibilité d'amélioration tant qu'il la porte.
La ramasser, la déposer ou l'utiliser sur le radeau ne coute aucune gemme ou point de mouvement à l'Overlord.

Bagarre de taverne : A la fin du tour 3, une bagarre éclate dans la taverne pendant que Conan dors, la tête dans son assiette. A partir de maintenant et jusqu'à la fin de la partie l'Overlord récupère une gemme de plus par tour.

Utiliser le radeau : Dès que les héros ont récupérer la boussole, ils peuvent s'échapper en subtilisant le radeau (pion 2).
Il leur suffit de se trouver sur sa case, et de dépenser un point de mouvement chacun.

Coffres : Les coffres contiennent :

- Potion de vie : X2
- Orbe explosif : X2
- Hache de bataille
- Coffre vide