



## Préambule

*Désormais installé sur le trône d'Aquilonie, Conan doit faire face aux multiples intrigues destinées à le renverser. Aussi, lorsqu'une suite d'ignobles crimes rituels lui apprend que le sorcier Zogar Sag a entrepris de réveiller une Abomination de l'outre-monde, Conan n'a d'autres choix que de confier l'affaire à son meilleur général, Pallantides, et au sorcier Pélias, lesquels s'adjoignent l'aide d'un bon connaisseur des bas-fonds en la personne de Taurus. Accompagnés d'une petite escorte, les trois hommes se mettent en route vers un village abandonné des Marches occidentales de l'Aquilonie, nommé Arkamir et où subsisteraient des indices sur le rituel entrepris par le shaman.*

## CAMPAGNE



Cette mini-campagne comprend trois actes, qui doivent être joués dans l'ordre : Le village abandonné  
L'offrande  
L'horreur des marais sauvages

Elle est prévue pour être jouée avec Pélias, Pallantides et Taurus.  
Si vous ne possédez pas les Dragons Noirs, ils peuvent être remplacés par 5 gardes bossoniens.

Cette campagne ne comporte pas de règles de progression. On observera cependant les consignes ci-dessous.

### Héros :

- les Héros conservent le matériel et les sorts avec lesquels ils ont terminés le scénario précédent. Cela implique qu'ils peuvent conserver les objets trouvés dans les coffres ;
- les Héros soignent toutes leurs blessures d'un scénario à l'autre ;
- à chaque début de scénario, les Héros bénéficient de la présence de 4 Dragons Noirs ; les pertes subies par les Dragons au cours du scénario précédent ne sont donc pas prises en compte ;
- un Héros mort au cours d'une mission est considéré comme mis hors de combat et revient au scénario suivant, avec ses sorts et son équipement de base, tel que défini à l'acte 1. La mort de tous les Héros au cours du même scénario met cependant fin à la campagne, qui doit être entreprise à nouveau depuis le début ;
- l'équipement d'un Héros hors de combat est placé sur sa zone et sa figurine est défaussée ;
- Pélias et Pallantides peuvent tous deux indifféremment commander les Dragons Noirs en cours de partie.

### Échec et réussite des scénarios :

Les deux premiers scénarios permettent aux Héros d'accumuler des éléments destinés à leur rendre le dernier scénario plus facile. L'échec lors de ces deux premiers scénarios ne rend donc pas impossible la poursuite de la campagne, mais la partie sera nettement plus difficile lors du final.

### Équilibre des scénarios :

Le premier acte est clairement à l'avantage des Héros, qui peuvent en outre quitter le plateau à tout moment.

Le deuxième acte est périlleux, mais les Héros peuvent choisir leur degré de réussite.

Le troisième acte dépend de la réussite des Héros lors des actes précédents : à l'avantage de l'Overlord si les Héros n'ont pas réussi à collecter assez d'indices à l'acte 1, ni à capturer ou tuer la vampire de l'acte 2. Il est relativement à l'avantage des Héros s'ils ont brillé et accumulé des équipements puissants lors des deux premiers actes.





*Campagne*  
*L'Abomination de la Rivière Noire*  
 Acte 1

*Arrivés en 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. Mettre tous les Héros hors de combat permet d'atteindre cet objectif.



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)

 Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.



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.



 L'Overlord commence avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible et 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 en conséquence). Cet événement ne peut être joué qu'une fois.



## Règles spéciales :

Récolte d'indices : la réussite ou l'échec des Héros peuvent être mesurés selon le barème suivant :

- aucun indice aux mains des Héros : défaite décisive des Héros
- 1 ou 2 indices aux mains des Héros : défaite modérée des Héros
- 3 ou 4 indices aux mains des Héros : victoire modérée des Héros
- 5 indices aux mains des Héros : 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 Borí, Inversion et Guérison de Mitra.

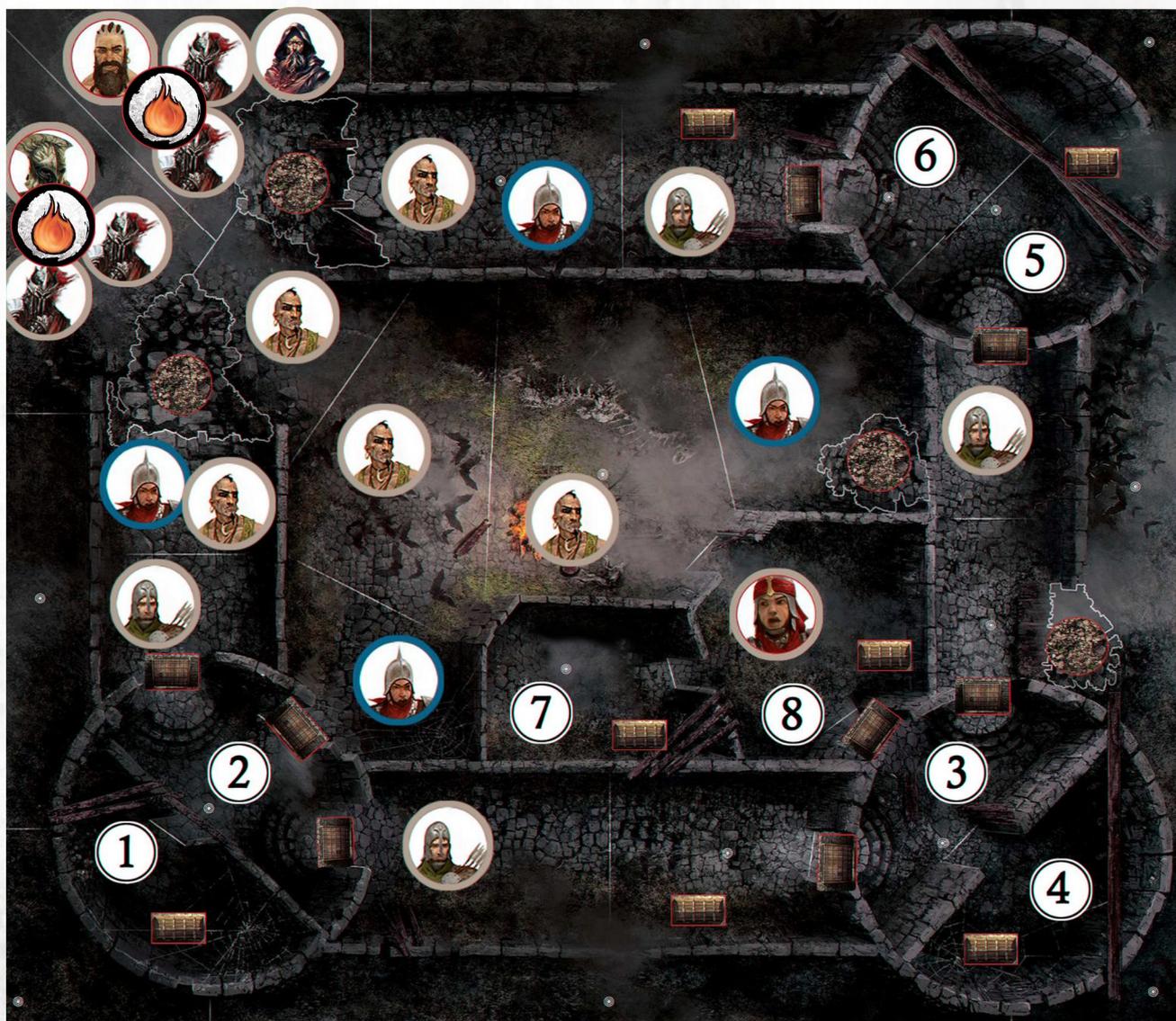
Tentures : entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplémentaire à cause des tentures.

*Nicolas Texier*



*Campagne*  
*L'Abomination de la Rivière Noire*  
*Acte 2*

*D'après les indices recueillis dans Arkamir, il semblerait qu'une nécromancienne vivant au plus profond des bois du Royaume frontalier soit l'une des prêtresses du culte maudit rendu par Zogar Sag à la divinité impie. Elle seule doit savoir où se déroule l'immonde rituel et pourrait également constituer une offrande susceptible de calmer la Bête, d'après Pélias. Les envoyés du roi s'approchent donc de son repaire, sachant déjà qu'ils auront à affronter les esclaves de la vampire, ainsi que tous les maléfices dont cette diablesse est capable. Le crépuscule approche et la vampire sera alors impossible à capturer. Il n'y a pas un instant à perdre !*



**Objectifs :**



Pour gagner, les Héros doivent tuer Akivasha (victoire mineure), avant la fin du tour 8.  
 Ou parvenir à ce que l'un des Héros soit sorti du plateau avec Akivasha capturée (victoire majeure), avant la fin du tour 8.



Pour gagner, l'Overlord doit maintenir Akivasha vivante dans le fortin jusqu'à la fin du tour 8, après quoi la nuit survient et la vampire se transforme en une brume évanescence, empêchant définitivement sa capture.  
 NB : capturer Akivasha rend l'acte 3 plus facile. Se contenter de la tuer, sans la transporter ensuite en dehors du plateau, apporte également un bonus, certes moindre (voir acte 3).



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 durant l'acte 1.*

 Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.



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.



 L'Overlord commence avec 6 gemmes en zone d'Energie disponible et 6 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

 **Renfort :** 4 points de renfort 

**Un agrégat immonde :** sacrifiant la vie des esclaves d'Akivasha, un Golem surgit des limbes... L'overlord choisit une de ses tuiles, qui est remplacée par celle du Golem d'os (6 PV). Sa figurine apparaît sur une zone où une figurine de la tuile choisie est présente. Toutes les figurines de cette tuile sont enlevées du plateau, mais peuvent être appelées en renfort. Cet événement ne peut être joué qu'une fois.



**Debout les morts :** Toutes les figurines mortes du plateau sont remplacées ainsi : chaque Dragon Noir, chaque héros, le capitaine et le golem est remplacé par une momie, les pirates et archers par un squelette. Les figurines remplacées sont enlevées du plateau et disponibles pour les renforts. Les tuiles des squelettes puis des momies sont placées en fin de rivière. Cet événement ne peut avoir lieu qu'une fois, et à condition qu'Akivasha ne soit pas à 0 PV.



### Règles spéciales :

**Le repaire secret d'Akivasha :** au début de la partie, l'Overlord choisit une des zones numérotées de 1 à 8 et note secrètement son numéro. Les Héros découvrent où se cache Akivasha quand : eux ou un Dragon Noir entre dans la zone ; l'événement Debout les morts est joué ; l'Overlord choisit d'activer Akivasha. Dans tous les cas, sa tuile est ajoutée à la Rivière, sur l'emplacement 1 (les autres tuiles sont décalées en conséquence). Akivasha dispose de 5 points de vie et des sorts Rappel, Réveil de Yajur, Drain d'énergie, Nuée pestilentielle.

**Ci-gisent :** au cours du scénario, toutes les figurines (Héros compris) mortes sont laissées, allongées, sur leurs zones, jusqu'au moment où l'événement « Debout les morts » est joué. Les figurines sont ensuite jouées normalement.

**Capter Akivasha :** pour capturer Akivasha, les Héros doivent lui ôter tous ses PV. Elle est considérée comme un objet de poids 6. Sa tuile reste sur la Rivière, mais elle ne peut pas être défaussée. Un Héros qui subit plus de 4 blessures en une attaque au corps-à-corps est obligé de lâcher Akivasha sur sa zone. La vampire regagne immédiatement 3 points de vie et peut à nouveau être activée. Si les Héros ne sortent pas Akivasha du plateau mais que celle-ci termine la partie avec 0 PV, la vampire est considérée comme morte au début de l'acte 3.

**Éboulis :** entrer dans une zone d'éboulis nécessite 2 points de mouvement supplémentaires, sauf pour les personnages disposant de la compétence Escalade, pour lesquels la zone ne présente pas de surcoût.

**Portes :** les portes sont verrouillées. Les Héros peuvent les ouvrir grâce à une manipulation complexe de difficulté 2. Les figurines de l'Overlord peuvent les ouvrir en dépensant 2 points de mouvement supplémentaires. Une fois ouverte, chacune d'entre elles est ôtée du plateau.

**Lignes de vue :** Une figurine sur l'un des remparts dispose d'une ligne de vue sur toutes les zones de la cour (bâtiments compris) et du bénéfice du surplomb , ainsi que d'une ligne de vue sur les zones des autres remparts. Une figurine dans la cour dispose d'une ligne de vue sur une zone de rempart à condition d'être sur une zone adjacente.

**Sortir du plateau :** les Héros peuvent sortir du plateau par n'importe quelle zone adjacente au bord du plateau, grâce à un mouvement supplémentaire. Toute sortie est définitive.

**Coffres :** ils contiennent les cartes cotte de mailles, épée à deux mains, arc zingaréen, dague de parade, 1 orbe explosif, 1 potion de vie, 1 coffre vide représentant un parchemin, à choisir entre les sorts Guérison de Mitra, Inversion et Rage de Bori ; ce sort s'ajoute à ceux dont dispose Pelias.



*Campagne*  
*L'Abomination de la Rivière Noire*  
 Acte 3

*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 la fin du 10e tour.



Pour gagner, l'Overlord doit faire en sorte que Thaug survive jusqu'à la fin du 10e tour, qui marque l'avènement du monstre et la fin de la partie.



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*

Tous les Héros débutent avec 2 gemmes en zone de Fatigue.



4 Dragons Noirs et Conan (11pv) sont alliés ils peuvent être commandés par Pallantides ou Pelias et se placent sur la même zone que les héros en début de partie.



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



**Renfort** : 5 points de renfort

Se sacrifier pour Thaug : L'Overlord choisit des figurines d'une même tuile et 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 dans la Rivière de la tuile sacrifiée. Cet événement ne peut être joué qu'une fois.



Zogar Sag a les sorts Main de la mort, Retour des Braves, Rage d'Ymir.  
Thaug a les 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 au corps-à-corps depuis n'importe quelle zone adjacente disposant d'une ligne de vue.

**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 elle 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 le sarcophage. Ces focus peuvent être brisés par une manipulation complexe de difficulté 3 ou par une attaque au corps-à-corps obtenant 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 (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** : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Equipements est composé de 1 armure d'écailles, 1 hallebarde, 1 arc bossonien, 1 javelot, 1 potion de vie et 1 orbe explosif.