



Un soir dans une taverne des bas quartiers, Shevatas le voleur surprend une conversation entre deux sombres aventuriers Zaporavo et Constantius. Ils ont mis la main sur une très ancienne carte indiquant la présence d'un trésor, - des gemmes fabuleuses - dans un vieux fortin en ruine. Celui-ci, perdu dans la forêt, a jadis été construit sur une colline pour contrôler le confluent de deux rivières. Une légende raconte qu'il est hanté. Les deux comparses ont l'intention de partir le lendemain matin à la recherche des gemmes. Plus tard dans la soirée, Shevatas réussit à subtiliser la sacoche de Zaporavo où se trouve la carte. Il quitte alors la taverne pour aller retrouver Conan à qui il rapporte l'histoire. Les deux amis étudient la carte qui donne effectivement les indications nécessaires pour retrouver le vieux fort. En revanche la localisation précise des gemmes manque, une partie de la carte étant partiellement effacée. Conan et Shevatas décident de devancer Constantius et Zaporavo et de partir avant l'aube à la recherche du fortin.

Ils ne se doutent pas que les deux autres, craignant de se faire doubler compte tenu du vol de leur carte, sont également partis plus tôt que prévu.



La partie se joue à deux joueurs contrôlant chacun deux héros (elle peut aussi se jouer à 4 joueurs). Le joueur A contrôle Constantius et Zaporavo. Le joueur B contrôle Conan "mercenaire" et Shevatas.

Les deux joueurs tirent un dé, le plus fort débute la partie.

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

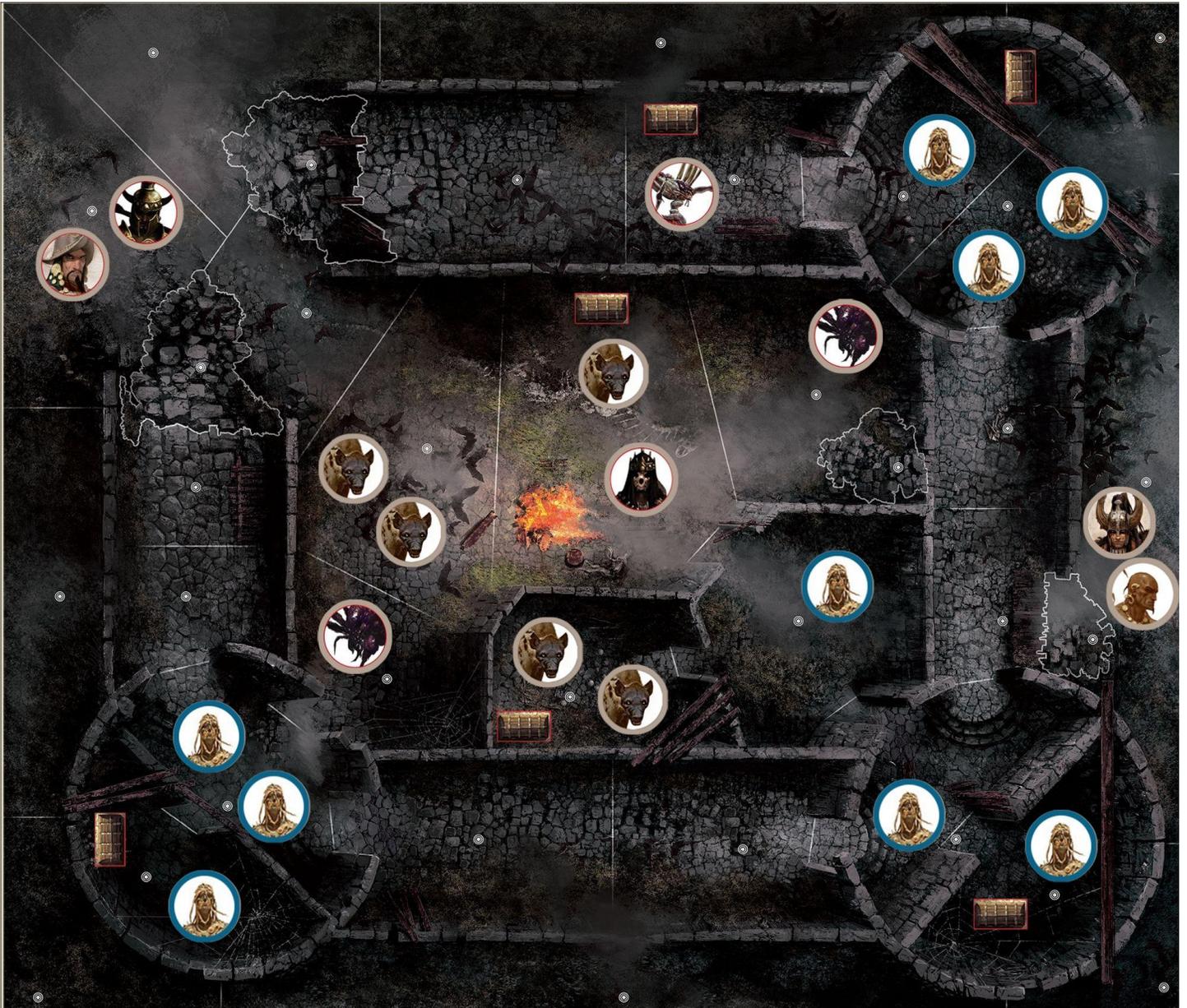
Équipement :

- Conan : Épée de Conan + hache (ambidextrie), armure de cuir
- Shevatas : Kriss, lames de lancer, armure de cuir
- Constantius : Épée à deux mains, cotte de maille
- Zaporavo : Sabre de pirate, plastron zingaréen

Objectif : Pour gagner le joueur doit faire sortir de la carte au moins 1 de ses deux héros avec au moins 3 gemmes **ET** avoir tué au moins 1 des deux autres héros adverses,

OU

- avec au moins 4 gemmes.



Dans cette partie, il n'y a pas d'Overlord.
 En revanche, il y a des personnages non joueurs (PNJ) sur la carte.

| HYENES | ARAIGNÉE GÉANTE | SCORPION GÉANT | MOMIES | PRIMEIF HYPERBORÉEN |
|--------|-----------------|----------------|--------|---------------------|
| | | | | |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |

Règles spéciales :

Les personnages non joueurs (PNJ) :

Les "PNJ" (5 hyènes, 9 momies, 2 araignées, 1 scorpion, 1 seigneur mort-vivant) sont tous hostiles envers les héros des deux joueurs. Le fortin est leur domaine, ils n'aiment pas être dérangés !

Activation d'un PNJ :

*Un PNJ est activé dès qu'un héros arrive sur sa case : il se "réveille" et veut tuer l'intrus. Il devient alors une créature contrôlée par le joueur adverse et il doit attaquer et poursuivre le héros qui l'a activé.

Attention : si un autre héros, quel qu'il soit, arrive sur la case d'un PNJ déjà activé par une action précédente, le PNJ change de cible et se tourne vers le nouveau venu. Donc, il peut aussi changer, le cas échéant, de joueur contrôleur.

*Un PNJ est également activé si un héros lui lance une attaque à distance.

Exemple : Constantius (du joueur A), arrive sur la case du scorpion. Il active donc le scorpion qui passe sous le contrôle du joueur B. Dans la foulée de son mouvement, Constantius, dont c'est le tour, attaque ce scorpion. Celui-ci se défend : le jet de dé est effectué par le joueur B.

Si Constantius a raté son attaque et que le scorpion est toujours face à lui, au tour suivant, le scorpion, aux ordres du joueur B, attaque logiquement Constantius.

Si Constantius se déplace et change de case, le scorpion le poursuit, en fonction de sa capacité de déplacement inscrite sur sa carte.

En revanche, dans le cas où le scorpion (joueur B) est aux prises avec Constantius (joueur A) et qu'un héros du joueur B, par exemple Shevatas, arrive sur la case du combat, le scorpion se détourne de Constantius pour attaquer Shevatas le nouveau venu. Le contrôle du scorpion passe donc au joueur A, puis change à chaque tour tant qu'il y a deux héros A et B sur la même case que le scorpion.

Rq : Cette règle permet de jouer les PNJ sans que ceux-ci deviennent des alliés permanents. Cela dit, les PNJ meurent rapidement et les échanges de contrôle sont rares.

Défense active et défense passive des PNJ :

La capacité de **défense passive** du PNJ est inscrite sur sa carte.

La **défense active** du PNJ est de 1  (jet de dé à effectuer).

Points de vie des PNJ :

Hyène : 1 point de vie.

Momie, Araignée géante, Scorpion géant : 2 points de vie.

Seigneur Mort-vivant : 3 points de vie

Événement : L'apparition du seigneur mort-vivant :

En début de partie, le **Seigneur Mort-vivant** (carte "Primitif Hyperboréen") ne peut pas être activé, son pion n'est pas mis sur la carte. **Lorsque la sixième momie de la carte meurt**, elle pousse un hurlement terrifiant qui réveille le Seigneur Mort-vivant. Son pion est alors mis dans la cour sur la case indiquée sur la carte. Le Seigneur mort-vivant s'active dès qu'un héros pénètre sur sa case, comme pour les autres Pnj, ou s'il est attaqué à distance. Si un héros est déjà sur sa case au moment où le pion est mis en place, le Seigneur est activé aussitôt. Dans ce scénario, le Seigneur Mort-vivant ne dispose pas de sorts.

Le héros qui tue et enlève son dernier point de vie Seigneur Mort-vivant, sous le coup de la montée d'adrénaline et de la joie sauvage d'avoir vaincu son adversaire, récupère immédiatement 1 GE de sa zone de fatigue dans sa zone d'énergie disponible !

Coffres et gemmes :

En début de jeu une réserve de **5 gemmes rouges et de 6 cartes** est disposée à côté du plateau de jeu.

Il y a **6 coffres** dans le fortin, **dont 1 vide**.

Il y a **5 gemmes**  Chaque coffre, sauf le coffre vide, contient 1 gemme et 1 trésor aléatoire représenté par une carte. Un héros, à l'ouverture d'un coffre, récupère donc 1 carte équipement et 1 gemme, sauf si le coffre est vide.

Cartes équipement : Le paquet des 6 cartes (1 carte par coffre) est constitué ainsi : 1 coffre vide, 2 potions de vie, 2 orbes explosifs, 1 arc bossonien.

Ouvrir un coffre : Ouvrir un coffre est une manipulation complexe de **difficulté 2**, il faut donc obtenir 2 symboles au jet de dé(s) pour l'ouvrir (règle normale).

Ramasser une gemme rouge  **sur le corps d'un autre héros** : Ramasser un objet, un équipement, une potion de vie à terre ou sur le corps d'un héros mort est une manipulation simple : dépense d'1 GE (gemme d'énergie ) sans jet de dé (règle normale sur les manipulations simples).

En revanche la récupération d'une  -ou plusieurs- sur un cadavre de héros ne demande aucune dépense d'énergie. Le transfert de  entre deux héros vivants non plus, il suffit de le préciser oralement.

Les règles spécifiques à la carte "fortin abandonné" des règles normales sont toutes valides :

1- Seules les zones de rempart directement adjacentes aux tours partagent une **ligne de vue** avec l'intérieur de la tour.

2- Les pièces dans la cour du fortin n'ont pas de toit. Depuis les remparts, il est possible de voir et de sauter à l'intérieur de ces pièces.

3- Les 9 zones en bordure du plateau de jeu sont adjacentes et il est possible de se déplacer normalement au travers de ces zones pour faire le tour du fortin.

4- **Lignes de vue** : depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour.

5- **Saut/Escalade** depuis les remparts : sauter depuis les remparts inflige 2  de dégâts sans défense possible et seulement 1  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur les remparts est impossible.

6- **Éboulis** : entrer dans une zone d'éboulis coûte 2 points de mouvement supplémentaires. Cependant, si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de coût supplémentaire.

Passer une potion de vie d'un héros à l'autre :

Les potions de vie sont fort utiles et peuvent être passées (comme tout objet) d'un héros à un autre. Passer un objet, le prendre, le ramasser ou le réceptionner sont des manipulations simples et on considère que l'objet est immédiatement équipé par le Héros. Lorsqu'un Héros veut donner un objet à un autre Héros, l'un ou l'autre de ces deux Héros doit réaliser une manipulation simple (les deux héros doivent se trouver sur la même case).

Lancer un objet d'une case vers une autre case, comme lancer 1 potion à son camarade ou 1 orbe sur un ennemi, est une manipulation complexe (voir les règles !).

* * *

Commentaires sur le scénario

Les deux équipes ont des capacités différentes.

Conan et Shevatas ont un avantage en déplacement (capacité escalade) et en manipulation. Conan a une importante capacité d'attaque.

Zaporavo et Constantius ont un net avantage en défense (armure).

En outre Zaporavo bénéficie des compétences "Sous protection", "Coup précis" et "Riposte" particulièrement intéressantes.

Ce scénario nécessite d'optimiser les compétences de chaque héros et de jouer sur leur complémentarité. Conan doit veiller à protéger Shevatas et Constantius doit protéger Zaporavo.

Bon jeu :)