



La ville forte de Karambras avait en ce début d'année deux très bonnes raisons de célébrer la fête de Theris, la déesse des moissons. La première était économique, aucune attaque majeure durant l'année, aucune famine ou épidémie et des échanges commerciaux florissants faisaient de cette année une des plus heureuses pour le roi Tharick et son peuple. La deuxième, plus personnelle au roi, était la naissance des jumeaux, les premiers enfants du souverain. Mais le premier des nombreux repas de ces jours de fête fut gâché par l'arrivée d'un corbeau qui se posa sur la table du roi, un œil dans la bouche et un message à la patte. L'animal fut embroché par un convive, mais le chevalier s'enflamma aussitôt d'un feu verdoyant, et ses hurlements de douleurs ne s'arrêtèrent qu'après de longues minutes... Le message de l'animal fût lu, le sorcier du marais demanda qu'un enfant du roi lui soit livré avant la fin de la fête de Theris, et en cas de refus, les deux jumeaux seraient assassinés dans l'année et la misère s'abattrait sur Karambras. « Moi vivant mes enfants et mon peuple ne craindront jamais ces fous d'un autre âge ! Que l'information circule au plus vite, le roi Tharick offre 1000 pièces d'or à quiconque me ramène la tête de ce sorcier ! ». Conan et ses compagnons répondirent présents, et commencèrent leur chemin à travers ce brouillard mystérieux...



Objectifs



Pour gagner les héros doivent trouver et tuer le sorcier, récupérer sa tête et sortir du marais via la case par laquelle ils sont arrivés afin de toucher leur récompense.



Pour gagner l'Overlord doit faire survivre son sorcier jusqu'au tour 7. Si le sorcier meurt avant le tour 7, il doit faire en sorte que la tête ne sorte pas du camp.



La partie débute par Le tour des Héros

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Zelata (Dague, Baton Noir et 3 sort(s) : Assèchement de la terre, Don de vie, Rage de Bori) Zelata possède son loup, avec 1 point de vie
- Taurus (Sabre de pirate, Lames de lancer, Armure de cuir, Potion de vie)
- Conan (Hache de bataille, Cotte de mailles)

 Tous les Héros commencent avec 0 gemme(s) en zone de fatigue.



 L'overlord commence avec 5 gemmes en zone d'énergie disponible et 0 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Règles spéciales

Mise en place : - - - - partie à ne pas divulguer aux héros - - - -

les jetons ①, ② ... et  ... ne sont pas à représenter physiquement.
Ils sont ici pour guider l'Overlord

Coffres : - - - - partie à ne pas divulguer aux héros - - - -

Les coffres sont découverts au fur et à mesure, et contiennent chacun une potion de vie

Sortir de l'eau : quitter une zone d'eau coûte 1 point de mouvement supplémentaire. Quitter une zone d'eau pour monter directement sur une zone de bois coûte 2 points de mouvement supplémentaires.

Brume magique : une brume épaisse cache le village et ses habitants. Les héros possédant une torche peuvent voir les cases adjacentes.

Les héros sans torche ne peuvent voir que les ennemis dans leur case.

Les unités révélées voient leurs tuiles placées dans la rivière (si plusieurs unités différentes sont découvertes, l'ordre des tuiles est au choix de l'Overlord). Les unités dont la tuile est dans la rivière peuvent attaquer les héros au tour de l'Overlord sans être soumis aux effets négatifs de la brume

Tir à vue : Les héros avec une torche sont une cible de choix pour les archers cachés dans le camp. Au début du tour de jeu de l'Overlord, chaque héros avec une torche lance  et subit le nombre de blessure (défense active non-utilisable). Il ne peut y avoir que x attaques par tour, x est le nombre d'archer encore en vie.

Torche : Chaque héros commence avec une torche à la main.

Quand il s'en sert au combat corps-à-corps pour avoir un bonus de , ou quand il subit 2 blessures ou plus en une seule attaque, ou quand il le souhaite et gratuitement, le héros fait tomber sa torche qui s'éteint automatiquement.

Les héros peuvent ramasser une torche (manipulation simple) sur les cases ①, ③, ⑥ et ⑧.

Symboliser la torche par un  sur la fiche du héros.

Rivière de l'Overlord : A chaque fois que les héros découvrent une unité, l'overlord rajoute la tuile dans la rivière (si plusieurs unités sont découvertes, elles sont ajoutées dans la rivière dans l'ordre voulu par l'Overlord).

Nettoyer la rivière coûte 0 gemmes

habitants du marais : - - - - partie à ne pas divulger aux héros - - - -

- ① 1 Chasseurs pictes rouges, 2 Hyènes
- ② 2 Chasseurs pictes orange
- ③ 1 Guerriers pictes rouge, un coffre, 1 Hyène, 1 archer picte
- ④ 2 Guerriers pictes bleus, un coffre, 1 archer picte
- ⑤ 1 Guerrier picte rouge
- ⑥ 1 Guerrier picte orange
- ⑦ 1 Guerrier picte bleu
- ⑧ 2 Guerriers pictes orange, 1 guerrier picte bleu, un coffre, 1 archer picte
- ⑨ 2 Guerriers pictes rouge, 1 guerrier picte bleu, 1 Hyène
- ⑩ 1 coffre, Zogar Sag avec :
 - PV = 6
 - Sorts = Morsure de Set
 - Equipements = Lance Ornement

La Tête de Zogar a un encombrement de 3, on révèle la règle "Mort du sorcier", "Combattre le mal" et "Vengeance de Thaug".
Ramassage complexité simple, soumis à la gêne.

Mort du Sorcier : - - - - partie à ne pas divulger aux héros - - - -

"Zogar Sag mort, son pouvoir disparaît au fur et à mesure... la brume commence à disparaître et le camp se révèle aux héros qui découvrent ainsi leur environnement. Si ceci ne semble pas être une bonne nouvelle, les remous et les bulles à la surface de l'eau ne semblent pas en être une non plus. D'un coup plusieurs tentacules sortent de l'eau et un monstre marin émerge de l'eau au centre du camp... La magie canalisant la rage de l'animal a pris fin avec la mort du sorcier. Une tentacule fondit sur le corps sans vie de Zogar, le captura et le ramena dans la gueule béante de l'animal. Une deuxième apparut et se dirigea vers les héros qui l'esquivèrent, encore, et encore. La tête! Il veut la tête du sorcier! Le monstre semble vouloir en finir complètement avec son dernier maître, ce qui ne fait pas les affaires de Conan..."

Toutes les cases non-découvertes par les héros révèlent leur contenu.

Placer Thaug en  et une tentacule sur chaque 

Combattre le mal : - - - - partie à ne pas divulger aux héros - - - -

Les tentacules ne peuvent pas être tuées. Leur peau est tellement résistante que seule une arme à deux mains peut les blesser.

Une tentacule blessée ne peut pas attaquer au début du tour de l'Overlord, et si elle tenait la tête de Zogar elle la lâche dans sa case. L'overlord ne peut pas payer pour défendre une tentacule.

La Vengeance de Thaug : - - - - partie à ne pas divulger aux héros - - - -

Au début du tour de l'Overlord, chaque tentacule (maximum 1 tentacule) tente une attaque non-relançable sur le porteur de la tête (ou la tête elle-même si elle est au sol) :

Si la tête est portée par un héros : Sur un résultat de 0, 1, 2 il ne se passe rien. Sur un résultat de 3, la tête tombe au sol sur la même case que la tentacule. Sur un 4, la tête tombe sur la même case que la tentacule et le porteur subit une blessure.

Si la tête est au sol : sur un résultat de 0 ou 1, il ne se passe rien. Sur un résultat de 2 ou plus, la tentacule ramasse la tête.

Si la tête est portée par une tentacule : la tête est ramenée à Thaug, c'est la fin du scénario et les héros ont perdu