





Le meurtre du Roi Bajujh et le massacre des Bakalabs par Conan et ses guerriers Bamulas ont embrasés les Royaumes noirs. Ligués pour contrer l'ascension du chef de guerre blanc, les chefs Kushites lancent leurs tribus à l'attaque des Bamulas et balaient ces derniers. Alors que Conan et ses compagnons d'infortune tentent de fuir Kush, le chef de clan Afari et ses braves avancent eux aussi dans la savane sur la piste encore fraîche de leurs proies. Shubba, le bokor de la tribu, a lancé une terrible malédiction sur Conan. Au fil des heures, la prodigieuse vitalité du Cimmérien s'amenuise, bientôt il mourra. Pour Hadrathus, les choses sont claires, ils doivent faire halte dans ce village dévasté. Le barbare doit prendre quelque repos pendant que le mage préparera un contre-charme pour libérer Conan de l'envoûtement de Shubba ...



Objectifs

 pour que les Héros gagnent la partie, Hadrathus doit avoir confectionné le contre-charme que Conan doit avoir ingéré avant la fin du tour 10 et Afari doit être tué.

 si au tour 10 Hadrathus n'est pas parvenu à confectionner et à faire ingérer son contre-charme à Conan ou qu'Afari est encore en vie, l'Overlord gagne la partie.



La partie débute par Le tour de l'Overlord.


Nous vous suggérons d'utiliser :

3 Héros

- Conan (hache de bataille, armure de cuir) Conan commence avec 7 gemmes en zone de fatigue
- Hadratus (dague, armure de cuir, potion de vie et 3 sort(s) : Rage de Bori, Halo de Mitra, Téléportation) Le Halo de Mitra d'Hadrathus est activé au début de la partie.
- Shevatas (épée, lames de lancer)


4 Héros

- Belit (lance d'ornement, poignard yuetshi, bouclier)


 Les Héros débutent avec 5 gemme(s) en zone de fatigue.




3 Héro(s)

 L'Overlord commence avec 12 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

4 Héros

 L'Overlord commence avec 14 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Trouvez les ! : 6 points de renfort .

Chevauché du loa Mangeur d'âme : cet événement ne peut être déclenché que si Shubba est encore en vie.

Placer la figurine du Démon des ténèbres dans la zone dans laquelle se trouve la figurine de Ghayoor, Shafia ou Afari puis retirer du jeu la figurine du lieutenant qu'il soit en vie ou non.

Remplacer la tuile de la figurine concernée par celle du Démon des ténèbres.

Si l'événement Chevauché du loa Mangeur d'âme est utilisé alors que le Démon des ténèbres est en jeu, celui-ci peut prendre la place de la figurine d'un des trois Kushite. La tuile du lieutenant et la figurine correspondante sont retirées du jeu.

Le Démon des ténèbres possède 1 point de vie.

Au lieu d'être tué, le loa est dissipé, il peut revenir en jeu si l'événement Chevauché du Loa Mangeur d'âme est utilisé à nouveau en respectant les conditions de sa mise en jeu.

Si Shubba est tué le Démon des ténèbres est retiré du jeu.

Enfin, la compétence Vol du démon ne lui permet pas de traverser le toit des huttes, il peut rentrer dans celles-ci normalement.

Prise de l'œil : cet événement ne peut être déclenché que si Shubba est encore en vie.

Cet envoûtement affecte 1 Héros au choix de l'Overlord, celui-ci voit le niveau de saturation de ses caractéristiques limité à 2 (Défense passive et Relance ne sont pas affectées) jusqu'à la prochaine Phase de récupération de l'Overlord.

Apportez moi la tête de Conan ! : cet événement ne peut être déclenché que si Afari est encore en vie.




Lorsque cet événement est déclenché, Afari peut être réactivé immédiatement ainsi que l'une des tuiles suivantes : Gardes de Bélit, Ghayoor ou Shafia. Les tuiles concernées sont placées à la fin de la Rivière dans l'ordre dans lequel elles ont été activées. Cet événement ne peut être utilisé qu'une fois lors du tour de l'Overlord.

Braves de la tribu : cet événement ne peut être déclenché que si Afari est encore en vie et il concerne uniquement les lieutenants qui dispose de la Carte d'équipement qui leur est rattaché.

Lorsque cet événement est déclenché, Ghayoor, Shafia et Afari peuvent effectuer un déplacement gratuit égal à leur base de mouvement.

Puis, Ghayoor, Shafia peuvent lancer leur Javelot, Afari, lui, sa Masse tribale, si ils ont une ligne de vue sur les Héros.





Les mouvements comme les lancer sont soumis au Phénomène de gêne.

Les Javelots infligent  et  de dégâts et la Masse tribale  de dégâts.

Les dés de dégâts peuvent être relancés normalement par l'Overlord si celui-ci dépense des gemmes.

Les cartes de ces projectiles sont normalement posées sur la zone de leur cible et peuvent être ramassées par les Héros mais pas par les sbires de l'Overlord.



-  équipé de : javelot
-  équipé de : javelot
-  équipé de : masse tribale, bouclier tribal
-  équipé de : potion de vie Avec les sorts : Halo de Set, Morsure de Set, Etourdissement Le Halo de Set de Shubba est activé au début de la partie.

Règles spéciales

Maudit 1 : lors de la Phase de progression du pion compte-tour, Conan transfère 1 gemme d'énergie de sa Zone de fatigue à sa Zone de blessure.

Si aucune gemme d'énergie n'est disponible dans la Zone de fatigue de Conan, c'est une gemme de sa Zone d'énergie disponible qui est transférée dans sa Zone de blessure.

Le contre-charme d'Hadrathus : afin de lever la malédiction qui affecte Conan, les Héros doivent récupérer (manipulation simple coûtant 1 gemme) aux moins 3 plantes symbolisées par les 5 pions disséminés dans le village.

Les pions ne peuvent être lancés.

Ces pions doivent être rapportés dans le hounfo (la hutte vaudou en pierre dans laquelle les Héros commencent la partie) et peuvent être lâchés en action gratuite dans cette zone.

Si un Héros est tué alors qu'il porte un pion, celui-ci est laissé dans la zone dans laquelle son porteur a été tué.

S'il y a 3 pions ou plus dans le hounfo, Hadrathus doit alors réussir dans cette hutte une manipulation complexe (soumis au Phénomène de gêne) et obtenir au moins 2 symboles pour confectionner le contre-charme.

Celui-ci est représenté par un pion d'encombrement de 1 et doit être donné (manipulation simple coûtant une gemme) à Conan qui peut l'ingérer gratuitement et ainsi se débarrasser de la malédiction. La Règle spéciale Maudit ! n'est alors plus appliquée et Conan transfère 2 gemmes d'énergie de sa Zone de blessure vers sa Zone d'énergie disponible.

Don des morts : lorsque Ghayoor, Shafia, Afari et Shubba sont tués, leurs figurines respectives sont laissées dans la zone où ils ont trouvés la mort. Couchez leur figurine et placez dans la zone la ou les Cartes d'équipement correspondantes :

Ghayoor, Javelot,
Shafia, Javelot,
Afari, Masse tribale et Bouclier Tribal,
Shubba, Potion de vie.

Seuls les Héros peuvent ramasser ces équipements en dépensant une gemme d'énergie.

Il est à noter que les lieutenants ne peuvent utiliser ces équipements mis à part pour les lancer lors de l'utilisation de l'événement Braves de la tribu.

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

Huttes en bois : les parois des huttes en bois peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.

Escalade : franchir les rochers demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.

Coffres : les habitants du village ont tous été tués et les lieux pillés, aucun coffre n'est donc disponible pour ce scénario.

Sabreux errant