



« Par Crom ! Quelle diablerie est-ce là ? » Conan, ramassé sur lui-même comme une panthère aux abois, longe l'enceinte de Fort Tuscelan. Si ses sens fonctionnent parfaitement, sa mémoire semble lui échapper, comme empêtrée dans une brume artificielle. Restant persuadé que le fort a disparu depuis des années, détruit par les Pictes ; il ne comprend pas comment il se retrouve aujourd'hui à arpenter sa structure intacte et vide d'occupant. Tout juste se remémore-t-il avoir navigué ces jours derniers sur la rivière Noire à la recherche d'un trésor oublié.

Serrant plus fort la poignée de son arme alors qu'il progresse dans le bâtiment, c'est un réflexe prodigieux qui lui sauve la vie. Le Cimmérien bondit alors qu'un horrible tentacule, comme surgit de nulle part, tente de s'emparer de lui. L'atroce appendice n'a pourtant rien d'une illusion. Il fouette l'air en se contorsionnant pendant qu'un écho retentissant résonne entre les murs, une voix lointaine et distordue : « Tu as jadis tué Zogar Sag, mon fils, mais il n'était pas le seul de mes enfants à me servir sur cette terre. J'ai aujourd'hui l'occasion de me venger et tu vas mourir. Regarde ! »

Pendant un bref instant, Conan a une vision du pont du navire sur lequel il se trouve encore, ainsi que ses amis. Il n'est cependant plus maître de ses mouvements, dirigé comme une marionnette par un prêtre de Jhebbal Sag qui a pris possession de son esprit. S'il veut avoir une chance de sauver ses camarades et sa propre vie, il doit impérativement extraire son âme de cet abîme de cauchemar dans lequel il est maintenu par le pouvoir hypnotique du prêtre.

Merci Pallantides pour le texte.



Objectifs



Pour gagner, les Héros doivent tuer Zogar Sag



Pour gagner, L'Overlord doit tuer Amboola et Bêlît.



La partie débute par Le tour des Héros.
Nous vous suggérons d'utiliser :

- Amra le lion - Conan Roi (épée à deux mains, bouclier)
- Amboola (dague, armure de cuir)
- Belit (lance d'ornement, bouclier tribal)

◆ Les Héros débutent avec 3 gemme(s) en zone de fatigue.



◆ L'Overlord commence avec 6 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



◆ Avec les sorts : Nuée pestilentielle

Règles spéciales

Où s'arrête le cauchemar : La carte bateau est considérée comme la réalité. Le fort est considéré comme la zone de cauchemar. Les figurines ne peuvent pas se déplacer entre les 2.

Submergé : Les tentacules peuvent apparaître sur toutes les cases eau sur la partie réalité(bateau) et partout dans la partie cauchemar(fort).

Rêve ou réalité : Si un tentacule est tué sur un des plateaux, alors un autre tentacule de la même couleur est retiré de l'autre plateau (choix des héros).

Le réveil de conan : En dépassant 1 point de mouvement pour passer par la porte 1, Amra déclenche les événements suivants instantanément :

-La figurine de Amra est retiré du jeu.

-l'overlord retire la tuile conan de la rivière mais la figurine reste sur place.

-Le joueur de Amra prend la fiche héros conan avec l'épée à 2 mains que amra possédait dans le cauchemar. Il commence avec son maximum de gemmes en zone disponible.

Zone d'eau peu profonde : Les zones d'eau directement adjacentes au bateau peuvent être prises pour cible depuis la zone adjacente du bateau. Si une figurine se retrouve sur une zone d'eau, elle peut combattre normalement. Il n'y a pas de pénalité de mouvement pour quitter ou rejoindre une zone d'eau.

Fosse : y entrer est un mouvement normal, en sortir coûte 1 point de mouvement supplémentaire.

Grilles : les grilles ne bloquent pas les lignes de vue.