Las de subir les assauts rÃ©pÃ©tÃ©s de la Tigresse et de ses pirates le long de la cÃ´te de Kush, Shubba le chasseur de sorciÃ¨re en appelle aux esprits ancestraux de la forÃªt. Ils lui rÃ©clament un tribu de sang contre le pouvoir de dÃ©faire ses ennemis.
Alors que Conan et ses compagnons arrivent au village Kushite pensant rÃ©cupÃ©rer un bon butin Ã dÃ©penser dans les tavernes dÂ´Argos ils se rendent comptent quÂ´une puissante sorcellerie est Ã lÂ´oeuvre. Pour prÃ©server leur vie et leur Ã¢me, ils nÂ´ont dÂ´autre choix que de lancer un assaut sur le village pour mettre un terme Ã cette infamie.

Objectifs

Les hÃ©ros doivent Ã©liminer Shubba et dÃ©truire les trois pierres ancestrales afin que le rituel ne puisse sÂ´accomplir. SÂ´ils nÂ´y parviennent pas avant la fin du tour 8, Shubba parvient Ã compenser le manque de sang et finit son rituel.

Pour gagner lÂ´Overlord doit imbiber les pierres ancestrales de sang et Shubba doit accomplir son rituel pour que les esprits de la forÃªt prennent possession de la tribu. Il remporte aussi la victoire sÂ´il Ã©limine tous les hÃ©ros.

La partie débute par le tour des Héros.

- Conan le Vagabond (Epée à deux mains, Armure de cuir)
- Belit (Lance d'ornement, Bouclier tribal)
- Taurus (Kriss, Lames de lancer)
-

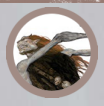
Les Héros débutent avec 5 gemme(s) en zone de fatigue.

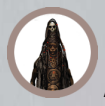
L'Overlord commence avec 6 gemmes en zone d'Énergie disponible et 7 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

: lorsque la tuite Ã©vÃ©nement est activÃ©e, l'Overlord doit choisir quel Ã©vÃ©nement appliquer.

Renforts : 4 points de Renfort

Possession des esprits : si le dÃ©mon des forÃªts est mort et sa tuile encore dans la riviÃ¨re, l'Overlord peut utiliser 3 points d'invocation pour ramener le dÃ©mon des forÃªts en jeu. Remplacez une figurine en jeu non hÃ©ros sur la case d'une pierre ancestrale par la figurine de dÃ©mon des forÃªts et dÃ©calez le pion invocation de 3 vers le 0 sur la piste compte-tour. Retournez la tuile du DÃ©mon des forÃªts en position en vie et il arrive avec 3 points de vie. S'il n'y a pas de figurine non hÃ©ros sur la case d'une pierre ancestrale ou moins de 3 points d'invocation, la Possession n'est pas possible.

6  5 6



Avec les sorts : Don de vie, Halo de Set, Main de la mort

Règles spéciales

Village Kushite : les Pictes de ce village reprÃ©sentent des Kushites. Il n'y a pas de modification de rÃ¨gle Ã leur sujet.

Pierres ancestrales : les Pierres ancestrales doivent Ãªtre imbibÃ©es de sang. Chaque mort sur une case dotÃ©e d'une pierre lui donne un point de sang, avancer le marqueur invocation de 1 vers le 9 sur la piste compte-tour. Lorsque le marqueur invocation atteint 9 et que Shubba s'active il peut exÃ©cuter son rituel, les esprits de la forÃªt possÃ©dant ainsi le reste de la tribu et dÃ©clenchant la victoire de l'Overlord.
Les morts dÃ» Ã un orbe explosifs ne donnent pas de point de sang.

Briser une pierre ancestrale : un hÃ©ros peut tenter de briser une pierre ancestrale avec une attaque de corps Ã corps. Une pierre ancestrale a une dÃ©fense passive de 4 et 1 point de vie. Elle dispose aussi de la compÃ©tence Sous protection.

Escalade : franchir les rochers demande la compÃ©tence Escalade et 2 points de mouvement supplÃ©mentaires.

Huttes en bois : les parois des huttes peuvent Ãªtre dÃ©foncÃ©es par la compÃ©tence DÃ©foncer les cloisons.

Tentures : entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplÃ©mentaire Ã cause des tentures.

Coffres : 6 coffres sont placÃ©s comme indiquÃ© sur le plan. Le paquet de cartes Equipement est composÃ© de 2 potions de vie, 1 orbe explosif, 1 javelot, 1 cotte de mailles, 1 arbalÃ¨te.