



Après des heures de progression laborieuse dans l'inextricable jungle vendyenne, leur périple touche enfin à sa fin. Le torrent dont ils remontaient le courant s'élargit en un bassin de taille moyenne alimenté par une chute d'eau. Au delà du relief d'où les flots se déversent avec fracas, le cours s'enfonce toujours un peu plus dans la jungle. Se faisant il passe au pieds d'une gigantesque statue de pierre figurant un être humanoïde à tête d'éléphant, vision idéalisée d'une créature qui croisa le chemin de Conan il y a bien longtemps. Hadrathus range dans les plis de sa robe le fétiche dont la magie les avait guidés jusqu'ici.

"- Nous y sommes. L'entrée du temple ne doit plus être loin mais comme je vous l'avais dit je ne peux la localiser avec précision. Elle n'est sensée se révéler qu'à ceux capables de stopper l'écoulement de la rivière. Les prêtres de Ganesh en avait le pouvoir semble-t-il ...". Sa phrase laissée en suspend implique que tel n'est pas son cas.

Valéria reste sur le qui-vive, muscles bandés, prête à l'action. Elle peut également sentir la nervosité de Conan. Le regard de ce dernier scrute la jungle avoisinante à la recherche de quelque chose. Sa poigne se resserre sur son épée.

"- nous ne sommes pas seuls.

- il est dit qu'un pacte passé avec Jhebbal-Sag garanti que la faune locale protégera le temple." Lui répond Hadratus. Le prêtre d'Asura réprime avec difficulté un frisson d'angoisse avant de poursuivre.

"- Il paraîtrait également que les cadavres des malheureux ayant échoués à pénétrer dans le temple s'animent pour combattre tout nouvel intrus qui viendra à son tour grossir leurs rangs.

- Nous avons des soucis plus terre à terre." L'interrompt Valéria. "J'entends des tambours de guerres s'approchant de plusieurs directions différentes. Les tribus locales sont alertées de notre présence et convergent par ici. Je doute qu'on soit les bienvenus. Il faut rapidement trouver un moyen d'interrompre ce torrent.

- Tenez vous prêt à mon signal." A ces mots, le cimmérien entre dans l'eau qui lui arrive jusqu'à la taille et avance avec détermination en direction de la statue.

Hadratus lève un sourcil interrogateur en direction de la guerrière qui affiche en retour un léger sourire.

"- son signal ?

- quelque chose me dit qu'on le reconnaitra quand on le verra."



## Objectifs



Tout d'abord (1ère phase), il faudra atteindre puis abattre la statue. Son effondrement fera barrage au torrent et l'interruption de la chute d'eau dévoilera l'entrée secrète du temple. Puis, dans les deux tours qui suivent (2ème phase), il faudra qu'au moins deux héros empruntent cette entrée avant qu'elle ne s'effondre à son tour.



Empêcher au moins deux héros de pénétrer dans le temple.



La partie débute par le tour des Héros.

- Conan (Epée de Conan, Armure de cuir)
- Valeria (Epée, Dague)
- Hadratus (Hallebarde et 4 sort(s) : Possession de Set, Force de Gullah, Halo de Mitra, Guérison de Mitra)

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



 L'Overlord commence avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



**Défense du territoire sacré** : Choisissez une tuile de pictes (guerriers ou archers) de la rivière ou piochée dans la réserve et placez-la en première position sur la rivière.

Prenez l'équivalent de 4 points de renforts  correspondants aux tuiles actuellement sur la rivière et répartissez les à votre convenance entre les zones de renfort de la carte.



L'Araignée ne peut se déplacer que dans les zones de jungle

## Règles spéciales

**Types de terrain** : Toutes les zones sont régies par les règles de placement et de terminaison de ligne de vue.

Les 6 zones signalées par un marqueur d'eau sont dites "d'eau". Les zones ① & ② sont considérées comme à la fois "d'eau" et "de jungle". Toutes les autres zones sont exclusivement "de jungle".

### **Terrain très difficile** :

Rocher glissants, végétation luxuriante, pont en ruine, eaux tumultueuses, ... il est extrêmement difficile de se mouvoir sur ce terrain.

Tous les personnages ainsi que les unités de l'Overlord subissent un malus de -1 à leur valeur de mouvement gratuit. Les personnages ayant la compétence Natation ne sont pas affectés si l'intégralité de leur mouvement gratuit est effectué dans des zones d'eau. Les personnages ayant la compétence Escalade ne sont pas affectés si l'intégralité de leur mouvement gratuit est effectué dans des zones de jungle.

**Visibilité réduite** : La brume générée par la chute d'eau ainsi que le terrain accidenté offrent de nombreuses possibilités de couvert.

Aucune ligne de vue traversant plus de deux limites de zones ne peut être tracée.

**Instincts territoriaux (1<sup>ère</sup> phase uniquement)** : L'Homme-Singe, le Serpent et le Démon des Forêts ne peuvent ni s'arrêter ni traverser une zone occupée par une autre de ces créatures.

**Chute d'eau (1<sup>ère</sup> phase uniquement)** : La zone centrale représente la chute d'eau. Aucune attaque à distance ni sorts en direction ou au départ de cette zone n'est possible. Un personnage présent dans cette zone ne peut effectuer de Manipulation. On ne peut quitter ou être déplacé de cette zone que vers l'une des trois zones adjacentes de gauche (flèches bleues).

À la fin du tour de jeu des Héros, si un personnage se trouve dans cette zone, il est immédiatement déplacé par l'Overlord vers une zone adjacente. À la fin du tour de jeu de l'Overlord, si une de ses unités se trouve dans cette zone, elle est immédiatement déplacée par les joueurs vers une zone adjacente.

### **Abattre la statue (1<sup>ère</sup> phase uniquement)** :

Elle est représentée sur la carte par un pion Relique. Si vous en avez la possibilité nous vous conseillons d'utiliser la figurine de Yoga de Yag pour la matérialiser sur le plateau de jeu. Elle a une défense passive de 4 et 8 points de vie. Pour l'endommager, il faut effectuer une attaque de contact sans bonus d'arme. Après avoir perdu son dernier point, la statue s'effondre. Couchez la figurine utilisée pour matérialiser la statue dans la zone de torrent adjacente ou placez-y le pion Relique.

Cette zone devient infranchissable, on ne peut la traverser ni s'y arrêter. Si des personnages ou des unités de l'Overlord se trouvaient dans cette zone au moment de l'effondrement de la statue, ils sont tués. Le tour de jeu des Héros se termine immédiatement. Le cas échéant, appliquez une dernière fois la règle "Chute d'Eau" après quoi elle cesse de prendre effet, de même que la règle "Instincts Territoriaux". La 2<sup>ème</sup> phase du scénario débute.

**Course contre la montre (2<sup>ème</sup> phase uniquement)** : Au premier tour de jeu de l'Overlord qui suit l'effondrement de la statue, placez le pion compte-tour en position 2. Au début des prochains tours de jeu de l'Overlord, réduisez le compte-tour de 1.

L'Overlord peut nettoyer gratuitement (sans perte de gemmes) la rivière en choisissant les tuiles à retirer. L'Overlord récupère à présent 5 gemmes par tour jusqu'à la fin de la partie.

Dès que le compte-tour atteint 0, la grotte s'effondre, scellant le passage. La partie prend fin.

**L'Œuil des gardiens (2<sup>ème</sup> phase uniquement)** : Au premier tour de jeu de l'Overlord qui suit l'effondrement de la statue, placez une tuile de Momies en première position de la rivière ainsi que 3 figurines de Momies dans la zone centrale de la carte.

Ces momies sont liées magiquement à l'entrée du temple, elles ne peuvent être déplacées d'aucune façon.

**L'entrée secrète se dévoile (2<sup>ème</sup> phase uniquement)** : À partir de l'effondrement de la statue, il devient possible d'emprunter l'entrée secrète pour quitter le plateau de jeu (flèche verte) au prix de 1 point de mouvement. Ce déplacement est soumis au phénomène de grène.

Un personnage qui emprunte ce passage est retiré du plateau. Il n'est pas considéré comme mort et ne peut revenir en jeu.