



Une rumeur gronde parmi les clans pictes depuis que les imprécations guturales du sorcier Zogar Sag ont invoqué Thog, monstruosité viciée et avide d'âmes humaines. Zogar Sag et ses meilleurs guerriers ont par ailleurs pu piéger une pièce de choix pour offrir à la déité maudite de quoi canaliser sa frénésie grandissante. Lourdemment enchainé, son regard bleu acier fixant avec effroi les déplacements abjectes de la créature, Conan sait qu'il n'a plus que quelques instants pour trouver un moyen d'échapper à l'horreur. C'est alors que sous les cris d'alarme des pictes stupéfaits surgissent des hautes herbes deux silhouettes intrépides. Valeria et Taurus se frayent déjà un passage jusqu'à l'autel sacrificiel pour tenter de libérer la toute puissance du Cimmérien. Totalement hors de contrôle, Thog pousse alors un cri effroyable, prêt à se repaître des âmes qui s'agitent autour de lui.



Objectifs



Pour gagner les héros doivent tuer Thog avant la fin du tour 10 sans quoi Thog sera trop puissant pour être arrêté.



Pour gagner l'Overlord doit tuer tous les Héros ou faire en sorte que Thog soit vivant à la fin du tour 10.



La partie débute par le tour des Héros.

- Conan (Armure de cuir)
- Valeria (Cotte de mailles, Poignard Yuetshi, Dague de parade)
- Taurus (Armure de cuir, Epée de Conan, Lames de lancer, Kriss)

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



 L'Overlord commence avec 4 gemmes en zone d'Énergie disponible et 8 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Tambours de guerre : Donne 5 points de renforts et 2 points de déplacement immédiat aux unités appelées.



5



Avec les sorts : Flétrissement

Règles spéciales

Conan enchaîné : Au début du scénario Conan est enchaîné et ne peut pas aller plus loin que la zone entourant sa zone de départ (zone avec aura verte). Une fois en possession d'une arme il pourra briser ses chaînes en faisant une manipulation complexe de difficulté 1.

Sacrifice : Pour rendre toute sa puissance à Thog, les unités pictes (chasseurs et guerriers) peuvent donner leurs âmes au monstre. Pour se faire ils doivent être dans la zone autour de l'Autel sacrificiel (la zone marquée de l'aura verte, voir plan). Si au début du tour de l'Overlord il y a des pictes dans cette zone alors l'Overlord peut en sacrifier, on les retire alors du plateau.

Chaque pecte sacrifié fait immédiatement remonter la tuile de Thog de 1 case dans la rivière.

Festin de Thog : Une fois à chacune de ses activations. Thog peut voler gratuitement un pecte de sa zone (et un seul), lui rendant alors 1 point de vie. Il ne peut dépasser la limite de 10 point de vie.

Emprise de Zogar Sag : Pour chaque point de dégât infligé sur un Héros par Zogar Sag à l'aide de son sortilège Flétrissement il donne 1 point de déplacement immédiat à Thog. Il n'a pas besoin de ligne de vue vers lui.

Briser les encensoirs : Thog vient d'être invoqué et il peut encore être affaibli en brisant les encensoirs pestilentiels qui ont servis à l'invoquer. Placer les jetons reliques chiffrés 1, 2 et 3 au hasard comme indiqué sur le plan. Briser un encensoir est une manipulation complexe de difficulté 2. Si le test est réussi on retourne le pion relique et Thog subit immédiatement (et sans défense possible) les dégâts indiqués.

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 supplémentaire.

Coffres : il y a 4 coffres. La pioche d'équipement comporte : Arc Bossonien, Lance d'ornement, Javelot, Ecu.