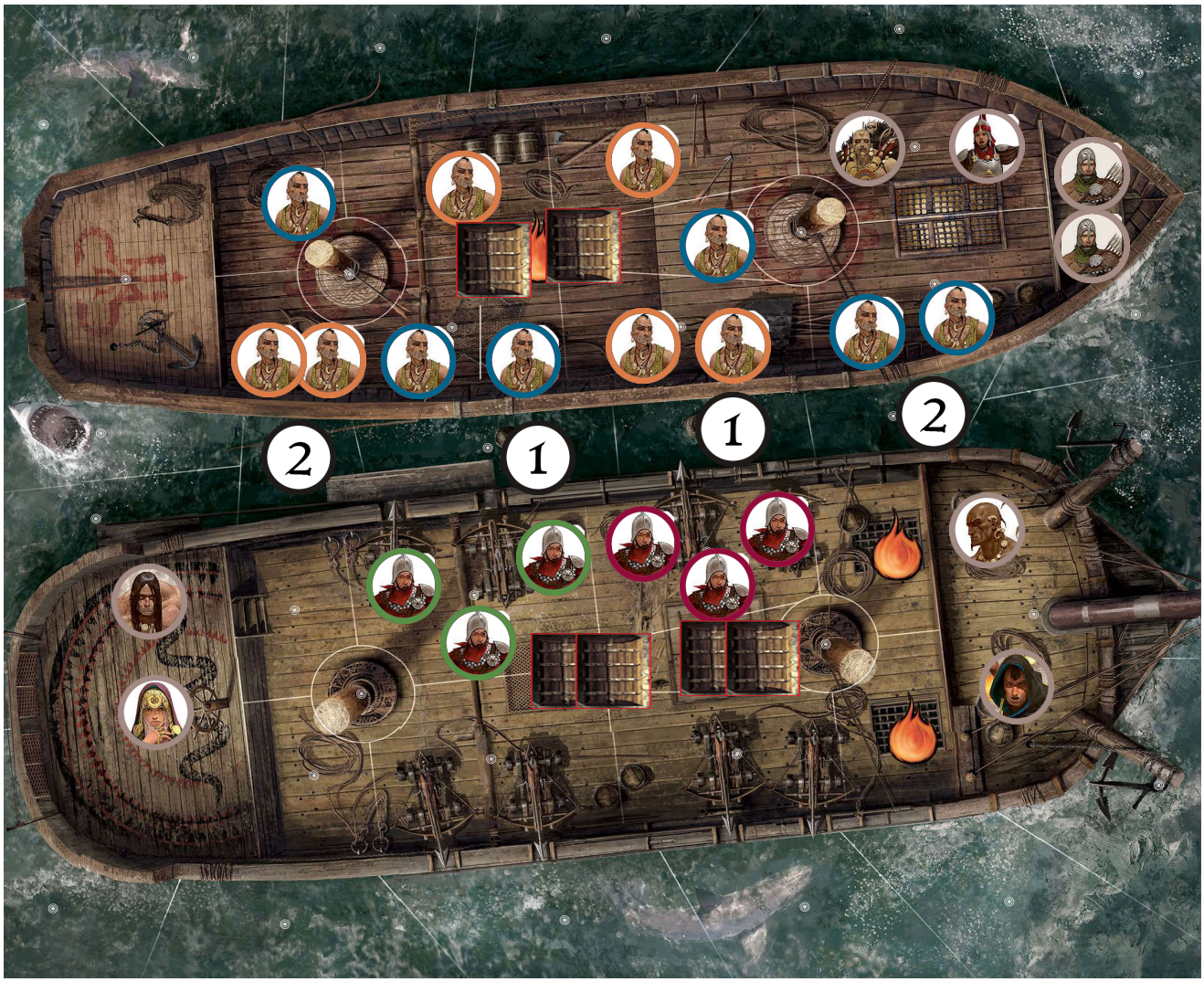
4-5 La princesse elÃ«ana (iii) - en mer(dÃ‰s)

Après avoir fuit le village abandonné, Conan et ses compagnons se retrouvent abord du bateau royal sur le fleuve Dydrak en direction du palais du Roi Kelnerdana.
En peu de temps un drapeau pirate se profile à l'arrière...
Skuthus le nécromant a pris possession du Vandale et son équipage. Maintenant à la solde d'Ipsor le terrible Capitaine, du Général Renégat Zénérion.
Ils rattrapent nos Héros! Mais quel équipage étrange. Une odeur pestilentielle accompagne le bateau pirate.
Quelle magie noire est à l'œuvre?
La nuque de Conan lui pique, il ne laissera pas cette vilénie se répandre sans réagir et se prépare à l'abordage.
A qui, la princesse Elëana sur la poupe, envoie-t-elle ses baisers en direction du bateau pirate!?!?

NURTHOR



Objectifs

Défendre la Princesse Elëana et couler le Vandale en lui infligeant 8 points de dégâts de tir de baliste.

Tuer tous les Héros
ou Laisser le nécromant finir son invocation du Dieu des Morts
ou Ipsor le terrible Capitaine, du Général Renégat Zénérion, parvient à kidnapper la princesse et à rester 2 tours entiers avec elle sur la poupe du bateau corsaire pour s'enfuir avec elle dans un chaloupe!

La partie débute par le tour des Héros.
Pour 3 Héros nous vous suggerons d'utiliser :

- Conan (Armure de cuir, Hache de bataille)
- Shevatas (Armure de cuir, Lames de lancer, Dague de parade)
- Hadratus (Dague et 3 sort(s) : Guérison de Mitra, Possession de Set, Contrôle mental) Hadratus ne peut lancer de sort pendant son tour en cas d'Ã‰vÃ©nement: Vague ScÃ©lÃ©rate Petite.

Pour 4 Héros nous vous suggerons d'utiliser :

- Belit (Lance d'ornement)

Les Héros débutent avec 0 gemme(s) en zone de fatigue.

3 Héros

L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

4 Héros

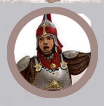
L'Overlord commence avec 12 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.

Vague ScÃ©lÃ©rate Petite : une "petite" vague gigantesque secoue le bateau. L'Over1ord lance (relance permise) et dÃ©place autant de figurines que le nombre de symboles obtenus. Les HÃ©ros peuvent Ãªtre dÃ©placÃ©s jusqu'Ã 2 zones, les gardes du Roi basculent automatiquement par-dessus bord et se noient. Ils sont placÃ©s dans la rÃ©serve. Alors que les zombies (pirates et/ou gardes) ont le pied marin et ne sont pas affectÃ©s par la Vague ScÃ©lÃ©rate!
Aucuns lanceurs de sorts ne peut lancer de sort pendant tout le prÃ©sent tour.

Feu Ã volontÃ© : toutes les troupes de l'Overlord peuvent effectuer une attaque Ã distance gratuite si elles en ont la capacitÃ©.

Baliste enrayÃ©e : l'Overlord lance (relance permise). S'il obtient au moins 1 symbole, l'Overlord indique une zone avec baliste. Celle-ci ne peut pas Ãªtre utilisÃ©e lors du prochain tour des HÃ©ros.

Invocation Dieu des Morts : skuthus invoquera le Dieu des Morts s'il est toujours vivant au tour 0!
Un marqueur sera posÃ© sur le numÃ©ro 12 et sera dÃ©comptÃ© tous les tours sauf les tours oÃ¹ Skuthus est blessÃ©. DÃ¨s qu'il atteint 0, le Dieu des Mort arrive, coulant les 2 bateaux et tuant tous les protagonistes: l'Overlord gagne la partie.

10 10 

Avec les sorts : Drain d'énergie, Baiser de la mort, Nuée pestilentielle Skuthus ne peut lancer de sort pendant son tour en cas d'Ã‰vÃ©nement: Petite Vague ScÃ©lÃ©rate. Sinon il peut lancer son Drain d'Ã©nergie, Baiser de la mort, Vol de NuÃ©e pestilentielle * ou Invocation des morts * (cf. reglÃ¨s spÃ©ciales). Il possÃ¨de la compÃ©tence Sous protection: le personnage ne peut Ãªtre attaquÃ© tant que demeure sur sa zone au moins l'un de ses amis dÃ©pourvu de cette competence (les attaques de zone ne sont pas soumises Ã l'effet de cette compÃ©tence). ContrÃ´le mental et Possession de Set ne marchent par sur lui.

ContrÃ´le mental et Possession de Set ne marchent par sur lui. Les gardes se sacrifieront pour leur chef: le Capitaine. Il utilise sa compÃ©tence diverse: Soutien: les ï¬gurines amies du personnage prÃ©sentes sur sa zone bÃ©nÃ©ficient d'une relance gratuite Ã chaque fois qu'elles rÃ©alisent une action.

Règles spéciales

Saut : si un HÃ©ros, Skuthus, un archer bossonien ou le Capitaine Ã©choue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de dÃ©part du saut. Si un pirate ou un garde Ã©choue, il tombe a l'eau et meurt dÃ©vorÃ© par les requins. Sa figurine est mise dans la rÃ©serve. La difficultÃ© de chaque saut est indiquÃ©e sur le plan.

Tir de baliste : pour chaque zone avec une baliste tournÃ©e vers Le Vandale et occupÃ©e en majoritÃ© par le camp des HÃ©ros, tous les gardes royaux prÃ©sents sur la case doivent sacrifiÃ¬er leur action de combat et les HÃ©ros doivent dÃ©penser 1 gemme en manipulation pour dÃ©clencher un tir de baliste. Le camp des HÃ©ros lance (relance permise), chaque symbole inflige 1 dÃ©gÃ¢t au Vandale. Chaque baliste ne peut tirer qu'une seule fois par tour.

Activation des gardes du Roi : les gardes du Roi sont considÃ©rÃ©s comme des alliÃ©s des HÃ©ros pour ce scÃ©nario. A n'importe quel moment du tour des HÃ©ros, ces derniers peuvent activer pour une (et gratuiement pour BÃ©lith), une seule fois, les gardes d'une seule couleur (soit les gardes verts soit les gardes rouges). Attention Ã ne pas les confondre avec les gardes jaunes et bleus qui sont des gardes-zombies jouÃ©s par l'Overlord!

Arc bossonien avec signes gravÃ©s (cf. Coffres du scÃ©nario I) : si les HÃ©ros ont conservÃ© l'arc bossonien avec des signes gravÃ©s du scÃ©nario prÃ©cÃ©dent (Princesse ElÃ«ana (I) - LE SAUVETAGE), les runes de ce dernier s'illumineront lorsque l'arc sera Ã 3 case des Zombies (pirates et/ou gardes) invoquÃ©s par Skuthus. L'arc bossonien aux runes ajoute aux dommages causÃ©s aux Zombies et aux dommages causÃ©s Ã Skuthus.

Bouclier avec signes gravÃ©s (cf. Coffres du scÃ©nario II) : si les HÃ©ros ont conservÃ© le bouclier avec des signes gravÃ©s du scÃ©nario prÃ©cÃ©dent (Princesse ElÃ«ana (II) - LA FUITE), les runes de ce dernier s'illumineront lorsque ce bouclier sera Ã 3 case des Zombies InvoquÃ©s par Skuthus ou Ã 3 cases de Skuthus lui mÃªme. Le bouclier aux runes ajoute de DÃ©fense active au HÃ©ro qui l'utilise face Ã une attaque faite par les Zombies ou Skuthus. Mais surtout il immunise, son HÃ©ro porteur du bouclier aux runes, du sort de Drain d'Ã©nergie, des dÃ©gÃ¢ts du sort de NuÃ©e pestilentielle ou des dÃ©gÃ¢ts du sort Baiser de la mort que peut lancer Skuthus!

Vol de NuÃ©e pestilentielle * : toute figurine, Ã lâ€™exception des morts-vivants, dans une zone situÃ©e au maximum Ã 4 zones ou dans la mÃªme zone que le lanceur subit les dÃ©gÃ¢ts de zone: . Le lanceur du sort est immunisÃ©. Ainsi que le porteur du bouclier aux runes, trouvÃ© dans les coffres du scÃ©nario II.

Invocation des Morts : Skuthus peut, une fois par tour (s'il ne lance pas un autre sort et si lâ€™Ã‰vÃ©nement: "Vague ScÃ©lÃ©rate Petite" ne s'est pas produit ce tour), lancer le sort: "Invocation des Morts".
Pour cela il doit y avoir des cadavres de gardes, de gardes-zombies, de pirates ou de pirates-zombies dans sa zone de vue.
L'Overlord lance (relance permise). Pour chaque symbole obtenu, un zombie identique au cadavre (garde ou pirate, zombie ou pas) et de mÃªme couleur est relevÃ© ou bien L'Overlord peut aussi puiser dans les rÃ©serves pour faire apparaÃ®tre des gardes-zombies ou des pirates-zombies depuis un des 3 points d'arrivÃ©e des renforts .
Une tuile correspondante aux zombies-gardes est ajoutÃ©e si elle n'est pas dÃ©jÃ sur la RiviÃ¨re. Cette tuile changera de couleur pour diffÃ©rencier les gardes royaux "normaux" des gardes-zombies. Ainsi la tuile des gardes(-zombies) bleus reprÃ©sentera les cadavres gardes verts devenus zombies et la jaune pour les cadavres des gardes rouges.
Les gardes-zombies et les pirates-zombies ont les mÃªmes caractÃ©ristiques et compÃ©tences que lorsqu'ils Ã©taient vivants.
Ni les archers bossoniens, ni le Capitaine et ni les HÃ©ros peuvent Ãªtre rÃ©animÃ©s sous forme MV avec ce sort.

Princesse ElÃ«ana : en rÃ©alitÃ© la princesse est toujours follement amoureuse d'Ipsor le terrible Capitaine du GÃ©nÃ©ral RenÃ©gat ZÃ©nÃ©rion.
C'est elle qui a indiquÃ© Ã son amant sa position en mettant en perce plusieurs barils d'huile. Ce qui a permis Ã son amant, le Capitaine, et Ã Skuthus de suivre le bateau royal.
Elle se trouve au dÃ©but de la partie sur la poupe et espÃ¨re Ãªtre sauvÃ©e par son Capitaine chÃ©ri.
Elle est reprÃ©sentÃ©e par la figurine de la Princesse sur le plan et le plateau de jeu.
Elle a 1 point de vie et 2 points de mouvements gratuits auxquels un autre HÃ©ro peut en sacrifiant 1 ou 2 gemme(s) lui ajouter 1 ou 2 point(s) de mouvement maximum. Elle ne combat pas.
Si elle passe sur une case avec une baliste elle causera le mÃªme effet que lâ€™Ã‰vÃ¨nement (de l'Overlord) Baliste enrayÃ©e!
Elle suivra, contrainte et par peur, les HÃ©ros tant que le Capitaine des gardes ne se trouve pas dans la mÃªme case qu'elle ou dans la case adjacente. A ce moment lÃ elle ne sera plus jouÃ©e par les joueurs mais par l'Overlord qui pourra la dÃ©placer en mÃªme temps que ses troupes (en restant avec le Capitaine ou sur une case qui lui est adjacente) mais d'une seule couleur par tour (pas possible de faire des relais: un garde rouge la dÃ©place de 2 cases puis un garde vert la dÃ©place de nouveau) et payer comme pour une troupe 1 gemme par dÃ©placement supplÃ©mentaire (maximum 2). Si Ipsor le Capitaine des gardes parvient Ã l'attirer sur la poupe ou la proue du Vandale et y rester pendant avec la princesse ElÃ«ana, l'Overlord gagne la partie: les 2 amoureux s'Ã©tant enfui en chaloupe!
Les HÃ©ros pour la rÃ©cupÃ©rer devront alors tuer le Capitaine ou assommer la princesse, en lui causant au moins 1 point de dommage, pour l'emporter avec eux. Les gardes autour d'elle s'interposeront pour la dÃ©fendre. Elle aura, une fois assommÃ©e, un encombrement de 6. Une autre autre solution sera de lui lancer le sort de "contrÃ´le mental" et la contraindre Ã suivre les HÃ©ros qui la joueront de nouveau.

Coffres : 6 coffres sont placÃ©s comme indiquÃ© sur le plan. Le paquet de cartes Ã‰quipements est composÃ© de 2 potions de vie, 1 orbe explosif, 1 javelot avec des signes gravÃ©s (attention si lancÃ© ratÃ© il finira au fond du fleuve), 1 potion magique avec les effets du sort de PortÃ©e par le vent qui durent 2 tours (reprÃ©sentÃ© par la carte Artefact Stygien) et 1 arbalÃ¨te. Avec la potion magique se trouve un parchemin qui servira Ã©ventuellement plus tard aux HÃ©ros s'ils le conservent.

Campagne : Ce scenario fait partie d'une campagne.
Les choix et rÃ©sultats des HÃ©ros influenceront les scenarios suivants. Cela signifie en terme de jeu :
* Tout Ã©quipement laissÃ© sur le plateau a la fin de la partie est dÃ©finitivement perdu.
* Tout Ã©quipement acquis au cours de la partie sera disponible lors du scenario suivant.
* Un HÃ©ros tuÃ© lors de ce scenario participera au scÃ©nario suivant, mais le commencera avec 2 en zone de blessure et une carte d'Ã©quipement en moins sÃ©lectionnÃ©e par l'Overlord.
* Les HÃ©ros peuvent rÃ©organiser gratuitement leur Ã©quipement entre chaque scÃ©nario.
* Si les HÃ©ros gagnent la partie ils joueront le scÃ©nario: La princesse ElÃ«ana (IV): LE PIEGE
* Si l'Overlord gagne la partie le scÃ©nario suivant sera: La princesse ElÃ«ana (0): AUX CACHOTS