



Conan et ses compagnons ont réussi à s'enfuir de la forteresse de Kerneldaran avec la Princesse Elëana! Cela fait 2 jours que notre petit groupe file pour rejoindre son père le Roi Kerneldaran mais la fatigue et la sagesse obligent le groupe à faire une pause dans un village abandonné. Après avoir barricadé les entrées du village, la nuit est très avancée et nos Héros s'endorment pensant tirer profit d'un moment de repos! Mais à l'aube un cri strident et terrifiant de la Princesse réveillent nos Héros! Celle-ci n'est plus dans la hutte avec eux?!? Et quelle est cette épaisse fumée sortant d'une hutte? Le village abandonné est encerclé par Ipsor le terrible Capitaine du Général Renégat Zénérior, ses archers et des Pictes à sa solde avec leurs hyènes. Il faut fuir de nouveau mais où? Hourra!! Des vaisseaux du Roi Kerneldaran se dirigent difficilement à travers les brumes vers le village! Le feu doit tenir pour les guider! C'est la dernière chance pour nos Héros! Mais où est passée la Princesse?

NURTHOR



Objectifs



Maintenir le feu allumé (empêcher les Pictes de l'éteindre).

Retrouver la Princesse Elëana.

S'enfuir avec la Princesse vers les bateaux du Roi lors de leur arrivée (tour 12) en sautant dans le précipice (sous le corbeau).



L'Overlord place 7 pions (face cachée) avec des chiffres sur le plateau. Celui avec le plus petit numéro représente l'emplacement où est caché la princesse Elëana.

Tuer tous les Héros, ou Éteindre le feu ou Récupérer la Princesse Elëana et s'échapper avec le Capitaine par un bord du plateau de jeu autre que le précipice.



La partie débute par le tour de l'Overlord.

Pour 3 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (Armure de cuir, Hache de bataille)
- Shevatas (Lames de lancer, Kriss)
- Hadratus (Dague et 3 sort(s) : Halo de Mitra, Téléportation, Tempête d'éclairs)

Pour 4 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Belit (Lance d'ornement) Pas de gardes avec elle.

 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.



Renforts : L'activation de l'Événement Renforts permet à l'Overlord de récupérer avec 3 Héros 4 points de renforts de troupes ou de veiller le Capitaine laissé pour mort par les Héros dans la zone de renfort . Avec 4 Héros, l'Overlord a 2 points de renfort de troupes en plus (soit 6 au total). Les renforts activent gratuitement les tuiles des figurines concernées.

Feu à volonté : Les archers peuvent tirer leurs flèches gratuitement mais ils ne peuvent pas ce déplacer.



Le serpent est une invocation de Zogar Sag. Si ce dernier meurt le serpent disparaît immédiatement. Zogar Sag met 4 tours (sans bouger et sans subir de blessure, faute de quoi il reprendra l'invocation au début soit tour 1) pour invoquer un nouveau Serpent Géant qui arrive dans sa case. Il ne peut y avoir qu'un seul Serpent Géant sur le plateau de jeu.



Contre le mental et Possession de Set ne marchent pas sur lui. Les gardes se sacrifieront pour leur chef: le Capitaine. Il utilise sa compétence diverse: Soutien: les figurines amies du personnage présentes sur sa zone bénéficient d'une relance gratuite à chaque fois qu'elles réalisent une action.



Il mourra en même temps que son invocateur Zogar Sag si ce dernier est tué.



Règles spéciales

Barricades : les barricades sont infranchissables (sauf pour les hyânes qui peuvent les sauter avec un coût de 3 points de déplacement) et bloquent les lignes de vues mais peuvent être attaquées selon les règles normales de combat. Les Pictes attaquent tous ensemble en une fois. Chaque barricade a 12 points de vie en début de partie. Une fois à 0, on retire le pion Barricade et la voie est libre. Les barricades n'ont aucun point de défense passif et les attaques dirigées contre elles peuvent bénéficier de relances selon les règles normales.

Tentures : entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplémentaire à cause des tentures.

Hutte en bois : les parois des huttes peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.

Escalade : franchir les rochers demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.

Arc bossonien avec signes gravés (cf. Coffres du scénario I) : si les Héros ont conservé l'arc bossonien avec des signes gravés du scénario précédent (Princesse Elana (I) - LE SAUVETAGE), les runes de ce dernier s'illumineront lorsque l'arc sera à 3 case du Serpent Géant ou de Zogar Sag. L'arc bossonien aux runes ajoute un  aux dommages causés au Serpent Géant et un  de plus aux dommages causés à Zogar Sag.

Serpent Géant : le serpent est une invocation de Zogar Sag. Si ce dernier meurt le serpent disparaît immédiatement. Zogar Sag met 3 tours (sans bouger et sans subir de blessure, faute de quoi il devra reprendre l'invocation au début) pour invoquer un nouveau Serpent Géant si les Héros en tuent un. Il arrive sur la zone où se trouve le sorcier ou sur une zone adjacente.

Il ne peut y avoir qu'un seul Serpent Géant sur le plateau de jeu.

Feu : le feu allumé par la Princesse Elana se trouve dans la hutte où se trouve le symbole feu n°1 qui est en fait le tertre du chef sorcier Pictes.

Le feu indique à Ipsor, le terrible Capitaine de Zénarion le Général Renégat, mais aussi au Roi Kerneldaran la situation de la Princesse pour venir à sa rescousse.

Le feu a sorti de sa torpeur le chef sorcier Pictes Zogar Sag.

Le feu fait fuir les animaux (Serpent Géant et Hyânes) en les obligeant à s'en éloigner d'au moins une case (une case vide entre eux et le feu).

Ce feu qui fait office de phare doit être maintenu par les Héros pour permettre l'arrivée des bateaux du Roi malgré les brumes.

Le capitaine, Zogar Sag et ses mignons tenteront de l'éteindre. Si 4 sbires dont, éventuellement, Zogar Sag parviennent à rester pendant trois tours complets dans la hutte/tertre avec le symbole du feu n°1, ils éteindront le feu, provoquant la victoire de l'Overlord.

Princesse Elana : en réalité la princesse est follement amoureuse du Capitaine du terrible Zénarion.

C'est elle qui a indiqué à son amant (et à son père le Roi Kerneldaran) sa position en faisant un feu dans la hutte de Zogar Sag. Ce qui a permis l'arrivée du Capitaine et de ses troupes dans le village abandonné et à sortir Zogar Sag de sa torpeur. Elle se cache dans une hutte (L'Overlord place 7 pions (face cachée) avec des chiffres sur le plateau. Celui avec le plus petit numéro représente l'emplacement où est cachée la princesse Elana.) et espère être sauvée par Ipsor son Capitaine chéri.

Elle est représentée par la figurine de la Princesse sur le plateau de jeu (une fois trouvée par les Héros).

Elle a 1 point de vie et 2 points de mouvements gratuits auxquels un autre Héros peut en sacrifiant 1 ou 2 gemme(s) lui ajouter 1 ou 2 point(s) de mouvement maximum. Elle ne combat pas.

Elle suivra les Héros tant que le Capitaine des gardes ne se trouve pas la même case qu'elle ou dans sa zone de vue. A ce moment là, elle ne sera plus jouée par les joueurs mais par l'Overlord qui pourra la déplacer en même temps que ses troupes mais d'une seule couleur par tour (pas possible de faire des relais: un garde rouge la déplace de 2 cases puis un garde vert la déplace de nouveau) et payer comme pour une troupe 1 gemme par déplacement supplémentaire (maximum 2). Si le Capitaine des gardes parvient à quitter le village abandonné avec la princesse Elana par toute zone autre que le précipice (sous le corbeau où se trouvent les bateaux du Roi) l'Overlord gagne la partie!

Les Héros pour la récupérer 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 et pictes autour d'elle s'interposeront pour la défendre. Elle aura, une fois assommée, un encombrement de 6. Une autre solution sera de lui lancer le sort de "contrôle mental" et la contraindre à suivre les Héros qui la joueront de nouveau.

Bateaux du roi Kerneldaran : les bateaux envoyés par le Roi Kerneldaran pour récupérer sa fille la Princesse Elana sont confrontés à d'épaisses brumes. Heureusement Elana en faisant le feu dans la hutte avec le symbole du feu n°1 pour signaler sa présence à son amant (le Capitaine) signale aussi sa position aux bateaux royaux de son père. Les bateaux mettent 12 tours pour arriver aux pieds du village sauf si le feu est éteint ce qui donne la victoire à l'Overlord (voir règle spéciale: "Feu").

Coffres : 8 coffres abandonnés sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes d'équipements est composé de 3 potions de vie, 2 orbes explosifs, 1 arc bossonien, 1 bouclier et 1 cote de mailles. Sur le bouclier sont gravés des signes qui serviront, éventuellement et plus tard, aux Héros.

Campagne : Ce scénario fait partie d'une campagne.

Les choix et résultats des Héros influenceront les scénarios suivants. Cela signifie en terme de jeu :

* Tout équipement laissé sur le plateau à la fin de la partie est définitivement perdu.

* Tout équipement acquis au cours de la partie sera disponible lors du scénario suivant.

* Un Héros tué lors de ce scénario participera au scénario suivant, mais le commencera avec 2  en zone de blessure et une carte d'équipement en moins sélectionnée par l'Overlord.

* Les Héros peuvent organiser gratuitement leur équipement entre chaque scénario.

- * Si les HÃ©ros gagnent la partie ils joueront le scÃ©nario: La princesse ElÃ©ana (II): EN MER
- * Si l'Overlord gagne la partie le scÃ©nario suivant sera: La princesse ElÃ©ana (0): AUX CACHOTS

MERTACER LE NOIR