



Enfer ! Egarés dans les confins des territoires pictes, Conan et Shevatas s'étaient laissés surprendre au coeur d'un marécage par une horde de chasseurs qui les avaient ramenés en trophée à la tombée de la nuit.

Le nécromancien du village, un Zamorien exilé nommé Skuthus, voulait les offrir dès l'aurore à la Chose des Marais, une créature qui rôdait depuis toujours dans la région et à laquelle les Pictes sacrifiaient leurs plus belles prises.

Assomés et solidement entravés sur l'autel de pierre au centre du village, Conan reprit conscience au milieu de la nuit. Il constata que son épée et son armure lui avaient été dérobées. D'une bourrade il réveilla Shevatas qui était affalé contre lui, les bras ceinturés le long du corps par une liane tressée. Ils devaient profiter de l'obscurité, se libérer au plus vite, récupérer l'épée de Conan et fuir. Mais Skuthus, occupé à de sombres rituels, ne dormait pas et son intuition allait bientôt lui faire quitter sa hutte pour vérifier la présence des captifs...



## Objectifs



Pour gagner, les héros doivent retrouver l'épée de Conan et s'enfuir du village.



Pour gagner l'Overlord doit tuer Conan et Shevatas.



La partie débute par le tour des Héros.

- Conan
- Shevatas

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



 L'Overlord commence avec 7 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



**Sixième sens** : Un Picte endormi dont la tuile est d'écaille dans la rivière du livre de Skelos se réveille ! Il peut agir tout de suite.

**L'Œuil de la Chose (1)** : Tous les événements "Œuil de la Chose" sont uniques et réalisables dans l'ordre. Par ses incantations, Skuthus attire au village la Chose des Marais, qui se manifeste par des tentacules qui pointent à la surface de l'eau. Dès le début du premier tour de l'OL, celui-ci place trois tentacules bleus où il le souhaite parmi les zones périphériques inondées du plateau (cf marqueurs ①) et glisse la tuile correspondante au bout de la rivière du livre de Skelos.

**L'Œuil de la Chose (2)** : Deux tentacules orange sont disposés parmi les six zones intermédiaires inondées du plateau (cf marqueurs ②) et la tuile correspondante sur le livre de Skelos.

**L'Œuil de la Chose (3)** : Un nouveau tentacule bleu est placé sur l'une des trois cases centrales du plateau (cf marqueurs ③). Ce tentacule est particulièrement grand et puissant. Il peut frapper à deux cases de distance, même à l'intérieur d'une hutte.



Avec les sorts : Halo de Mitra, Rage de Bori, Reveil de Dagon

## Règles spéciales

: Contenu des coffres : (Attention dans ce scénario il faut piocher deux cartes objet par coffre) l'Épée de Conan, deux potions de vie, deux orbes explosifs, deux alcools pictes (sans effet), un bouclier tribal, une armure de cuir, un kriss.  
Pictes : tous les Pictes commencent le scénario endormis (on peut incliner les figurines concernées ou les signaler avec un token).

Premier tour des Héros : Conan et Shevatas sont entravés et ont deux options pour se libérer. Soit user de la force (compétence de combat), soit tenter de défaire les noeuds de liane (compétence manipulation) en obtenant 5 succès.  
Réveil des Pictes : À moins que les héros ne dépensent deux points de déplacement par zone pour se mouvoir silencieusement, lorsqu'ils entrent dans une zone contiguë à celle d'un chasseur pictes, celui-ci se réveille et la tuile correspondante est glissée dans la rivière de l'Overlord. Crocheter un coffre réveille automatiquement un Pictes dans la même zone.

Si un héros entre dans la zone d'un guerrier endormi et l'attaque dans le même tour, il bénéficie d'un  supplémentaire (rappel : en cas d'attaque à mains nues on ne tient pas compte des deux premiers succès).  
Dès lors que l'OL débute un tour avec un Pictes réveillé ou si Skuthus voit l'un des héros libérés, l'alerte est donnée et les éventuelles tuiles manquantes entrent dans la rivière dans leur ordre de proximité par rapport aux héros.  
Déplacement des tentacules : sous l'influence du sort de Skuthus Réveil de Dagon, les tentacules peuvent se déplacer sous les pontons mais ne peuvent pas s'arrêter dessous. Ils ne peuvent pas non plus passer sous les huttes.