

(inspiré du préambule de la nouvelle "Le bassin de l'île aux Géants")

Conan a vite grimpé dans la hiérarchie des pirates des îles Baracha, il commande à présent son propre navire. Les hommes de la Fraternité Rouge sont prompts à le suivre car il les mène toujours vers un butin de choix, coulant des navires, mettant des villes à sac. Plusieurs capitaines pirates, jaloux de ses succès, conspirent pour sa chute. Prenant la tête des félons, Constantius invite Conan ainsi que ses lieutenants, Bélit et N'Gora, dans la taverne du "Rat de mer" sur l'île de Tortage afin de, soit-disant, planifier une razzia d'ampleur sur les côtes Zingaréennes. Pendant ce temps, les autres capitaines rebelles s'attaquent à l'équipage de nos héros, massacrant ceux qui refusent de se ranger dans leur camp, et brûlant leur navire. Quelques hommes de Constantius s'infiltrèrent alors dans la taverne et passent à l'attaque. Submergés par le nombre et privés de navire, Conan et ses compagnons n'ont d'autre choix que de fuir dans la jungle, leurs ennemis sur les talons. Mais une mauvaise surprise les attend : Constantius a pactisé avec le Sorcier noir qui a juré la perte de Conan. Fuir loin de l'île devenue trop hostile à bord de l'embarcation de fortune que Conan vient d'apercevoir en amont de la rivière semble être la seule voie de salut ...

3 Objectifs



Les héros doivent être au moins deux à quitter le plateau à bord de la barque avant la fin du 12e tour.



L'overlord doit tuer au moins deux héros ou les empêcher de quitter le plateau jusqu'à la fin du 12e tour.



La partie débute par le tour des Héros.

- Belit la Tigresse (Dague de parade)
- Conan le Seigneur de Guerre (Sabre de pirate) Tuile pirates grise (avec natation) : les survivants de son Équipage
- Ngora (Arc Zingaréen)

◆ Les Héros débutent avec 5 gemme(s) en zone de fatigue.



◆ L'Overlord commence avec 9 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Renfort : 5 points de renfort

Éveil du démon de la rivière : Les bruits du combat et les effluves de sang tirent le démon de la rivière (Démon des marais) de son sommeil : sa tuile remplace celle de l'Événement et se place en fin de rivière. Le démon apparaît dans une zone de rivière au choix de l'Overlord. Il joue immédiatement sans que cela compte pour une activation supplémentaire.



5



8





Avec les sorts : Blocage magique, Contrôle mental

Règles spéciales

Règles du plateau : Relief

La moitié droite du plateau (découpe au niveau du pied de la cascade) est surélevée par rapport à la moitié gauche :

Les zones frontières de la moitié droite (marquées d'une flèche verte) confèrent un bonus de Surplomb (+ ) pour les attaques à distance vers les zones de la moitié gauche.

Accéder à ces zones depuis une zone surplombée est impossible.

Sauter depuis ces zones vers une zone surplombée inflige   de dégâts (réduit à  si compétence Saut) sans défense active possible.

Les lignes de vues sont limitées à chaque demi-plateau, plus les zones frontières (marquées d'une flèche verte).

Rivière

Tout déplacement depuis, vers et dans la rivière coûte 1 point de mouvement supplémentaire sauf pour les personnages disposant de la compétence Natation.

Rochers

Chaque rocher dans la rivière est considéré comme une zone indécrochable. Se tenir sur un rocher confère la compétence Allonge et un bonus de Surplomb (+ ) pour les attaques (corps à corps et distance) en zones adjacentes.

Cascade

Tout élément se trouvant à un moment donné dans la zone de cascade (sous le pont) est immédiatement déplacé au pied de celle-ci (zone marquée d'un [2]) et subit  de dégâts sans défense active possible (la défense passive s'applique normalement).

Pont

Le pont est considéré comme une sous-zone en surplomb de la cascade :

On ne peut y accéder que depuis ses extrémités.

Il ne peut accueillir que les figurines pouvant y tenir sans en déborder.

Toute blessure subie sur le pont impose un test d'équilibre (voir ci-dessous) : en cas de chute, se reporter aux règles de la Cascade.

Test d'équilibre

Certaines situations requièrent un test d'équilibre pour rester au sec : un résultat de 0 au  provoque la chute dans la zone de rivière sous-jacente.

€ moi compagnons ! : € chaque tour où il est actif, Conan peut lancer un appel aux survivants de son équipage : le joueur lance  (relance interdite) ; autant de figurines pirates sans socle que de touches (dans la limite de 5 maximum) entrent au niveau des zones de renfort (au choix des héros). L'ensemble de l'équipage rescapé peut être activé une seule fois par tour par n'importe quel héros au prix d'une gemme : chaque pirate peut alors se déplacer et frapper, sans pouvoir bénéficier d'amélioration ponctuelle ni de relances.

Raffing : Une barque (utiliser un pion barricade au besoin) est accostée en amont de la rivière (zone marquée d'un [1]). Elle est considérée comme une sous-zone de la zone de rivière qui la contient. Elle contient un coffre et peut accueillir jusqu'à 3 figurines.

Accès

Monter/Descendre de la barque ne peut se faire que depuis la zone de rivière qui la contient et coûte 1 point de mouvement.
Combat

Toute attaque depuis la barque vers la zone de rivière qui la contient confère un bonus de Surplomb (+ ). Toute blessure subie dans la barque impose un test d'équilibre.

Ramer

Il faut 2 héros embarqués pour faire avancer la barque d'une zone. Chacun doit pour cela réussir un test de manipulation complexe de difficulté 1, sujet à la gène : chaque ennemi surnuméraire dans la barque et dans la zone d'eau la contenant réduit d'une touche le résultat du test ; les héros qui rament n'entrent pas en compte dans le calcul de la gène.

Les héros peuvent ramer autant de fois qu'ils le souhaitent à chaque tour, mais les deux tests sont indivisibles : les gemmes des 2 héros sont engagées simultanément ; recommencer le test de l'un force l'autre à recommencer aussi ; pas d'intervention du troisième héros.

Cascade

Lorsque la barque atteint la zone de cascade, elle est immédiatement déplacée au pied de la cascade (cf. Cascade).

Chaque personnage embarqué doit réussir un test d'équilibre, et subit  de dégâts sans défense active possible en cas de chute.

Fuite

Lorsque la barque atteint la zone tout en aval de la rivière (marquée d'un [3]), les héros doivent ramer une dernière fois afin de quitter le plateau de jeu.

Coffres : Il y a 6 coffres disséminés sur le plateau (cf. carte). Ils contiennent les éléments suivants : une épée à deux mains, un plastron zingarien, deux potions de soin, un alcool picte, une carte "A"
Alcool picte

Un personnage ayant consommé de l'alcool picte doit réaliser un test d'équilibre avant tout déplacement ; en cas d'échec, il ne peut se déplacer ce tour-ci. Les effets persistent jusqu'en fin de partie.

Un héros disposant d'alcool picte peut tenter de forcer un autre personnage présent dans sa zone en boire : on considère cette action comme une attaque au corps-à-corps. Quel que soit le résultat, l'alcool picte est perdu suite à cette action.

"A" comme ...

L'un des coffres sert depuis longtemps de nid à une Araignée géante ! Si celle-ci est érangée, sa tuile rejoint la fond de la rivière de l'overlord mais joue immédiatement, en interruption durant le tour des héros.

L'araignée dispose de 3 PV ; elle ne peut occuper un zone de rivière, mais peut sacrifier son action de combat pour lancer un fil lui permettant d'enjamber une zone d'eau.