Jusqu'aux chaumières les plus reculées d'Aquilonie, la rumeur s'est répandue : le puissant magicien Pelias a été fait prisonnier par un sombre Sorcier. Il se murmure qu'avec le concours des Bossoniens, il aurait retrouvé la bibliothèque noire, autrefois propriété du démoniaque Tsotha-lanti, et qu'il voudrait utiliser les connaissances incantatoires de Pelias pour libérer des forces occultes dépassant l'imaginaire.
Le ciel s'obscurcit. Les paysans fuient leurs propres terres. Conan a vent de ces présages et se lance sur les traces du Sorcier pour secourir son vieil ami. Ne pouvant regagner sa demeure de pierre à temps, le sombre ensorceleur décide de se retrancher dans la première auberge venue et lâche son plus féroce sbire, hideuse créature mi-homme mi-bête, pour forcer Pelias à déchiffrer les ouvrages ésotériques au plus vite.

Objectifs

Pour gagner, les héros doivent libérer Pelias et l'exfiltrer de l'auberge avant la fin du tour 10. Passé ce délai, une garnison de gardes bossoniens rentrera dans les lieux, signifiant la fin funeste des héros.

Pour gagner, l'Overlord doit empêcher Pelias de sortir de l'auberge avant la fin du tour 10.

La partie débute par le tour des Héros.

- Conan (Epée de Conan, Armure de cuir)
- Pallantides (Kriss, Bouclier, Arc Bossonien)
- Taurus (Sabre de pirate, Lames de lancer)

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

L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 2 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

Le SortilÃ¨ge du Typhon : --Attention : l'Overlord ne dÃ©voile cette partie du scÃ©nario que lorsque un hÃ©ros a pÃ©nÃ©trÃ© dans la piÃ¨ce de Pelias--
La tuile EvÃ©nement n'est pas un Ã©vÃ©nement "traditionnel" : il se dÃ©clenche automatiquement sans besoin d'Ãªtre activÃ©/payÃ© par l'Overlord. La tuile sera dÃ©faussÃ©e une fois connu le chemin empruntÃ© par les hÃ©ros.
Pelias tient dans ses mains un ouvrage Ã la couverture faite de peau humaine, le Minonecorcon. Soumis aux tortures de l'Homme-Singe, il est sur le point de lancer un terrible sortilÃ¨ge. Alors que les premiÃ¨res incantations sortent de sa bouche, les hÃ©ros arriveront-ils Ã empÃªcher cette folie?
Les hÃ©ros prÃ©sents dans la piÃ¨ce mÃªme ou dans le couloir Ã 1 ou 2 cases de Pelias, peuvent tenter d'enrayer l'aboutissement du sortilÃ¨ge du Typhon. Pour ce faire, on procÃ¨de de la faÃ§on suivante :

- L'Overlord lance de base , et peut dÃ©cider avant son lancer de passer 1 gemme de sa zone d'Ã©nergie disponible en zone de fatigue pour lancer supplÃ©mentaire, jusqu'Ã un maximum de 3 gemmes dÃ©pensÃ©s (donc 4 maximum).
- Les hÃ©ros Ã©ligibles se consultent ensuite pour dÃ©cider du nombre de Ã lancer, Ã raison de 1 par gemme d'Ã©nergie passÃ© de la zone d'Ã©nergie disponible en zone de fatigue, ou de la zone de fatigue en zone de blessure. Les gemmes peuvent provenir d'un seul hÃ©ros, ou dispatchÃ©s entre plusieurs hÃ©ros Ã©ligibles. Un seul hÃ©ros lance le(s) dÃ©(s) pour tout le groupe.
- Que ce soit pour le jet de l'Overlord ou celui des hÃ©ros, aucune relance n'est autorisÃ©e.
- L'Overlord doit indiquer aux hÃ©ros qu'il existe 2 embranchements diffÃ©rents en fonction de leur rÃ©ussite ou de leur Ã©chec, et que donc un Ã©chec ne signifie pas qu'ils ont perdu le scÃ©nario.

RÃ©sultats :
(1) EgalitÃ© :
Les Gemmes dÃ©pensÃ©s restent dans leurs zones, et on recommence la procÃ©dure avec 2 changements :
- L'Overlord lance cette fois 2 de base, et ne peut plus dÃ©penser que 2 gemmes pour 2 (donc toujours 4 maximum).
- Tous les hÃ©ros, quelque soit leur position dans l'auberge, peuvent participer Ã la procÃ©dure.

(2) RÃ©ussite des hÃ©ros :
Pelias lance un regard de dÃ©fi Ã l'Homme-Singe et se rÃ©fugie vers son sauveur.
Pelias suit maintenant le hÃ©ros ayant pÃ©nÃ©trÃ© dans sa piÃ¨ce. L'Overlord ne peut pas attaquer le magicien. Encore en Ã©tat de choc, Pelias ne peut pas sauter depuis la balustrade sous peine de se briser le cou et d'entrainer la dÃ©faite instantanÃ©e des hÃ©ros. Si le hÃ©ros que suit Pelias meurt, ce dernier reste sur sa case jusqu'Ã l'arrivÃ©e d'un nouveau hÃ©ros. On ne tient pas compte de Pelias pour le phÃ©nomÃ¨ne de gÃ¨ne ou la saturation de la zone.
Le raffut et les Ã©clats de voix ont alertÃ© le Sorcier, qui entre en communication tÃ©lÃ©kinÃ©sique avec Baal-Pteor et ordonne son rÃ©veil.
Remplacez la tuile EvÃ©nement par la tuile Baal-Pteor (mÃªme position dans la riviÃ¨re). Ouvrir la porte de sa chambre ne lui donne aucune pÃ©nalitÃ© de mouvement.
En outre, l'Overlord dispose de 4 points de renfort , Ã utiliser immÃ©diatement.

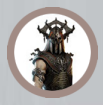
(3) Echec des hÃ©ros :
Conan sombre dans le sommeil noir : ses yeux rÃ©vulsÃ©s ne reconnaissent plus ses amis et sa voix gutturale se confond avec celle du Sorcier!
Le joueur qui contrÃ´lait Conan prend maintenant en main la destinÃ©e de Pelias, actif et directement jouable avec 3 gemmes en zone de fatigue. Pelias ramasse (gratuitement) l'Ã©quipement de Conan et dispose des sorts suivants : Halo de Mitra, Etourdissement et Rage de Bori.
C'est maintenant l'Overlord qui contrÃ´le Conan! L'Overlord remplace la tuile EvÃ©nement par la tuile Conan, qu'il place oÃ¹ il

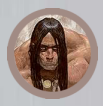
veut dans la riviÃ¨re. Conan "Overlord" perd sa compÃ©tence Bloqueur. Si les hÃ©ros parviennent Ã terrasser Conan, le barbare git alors sur le sol, mal en point mais nÃ©anmoins en vie (couchez sa figurine pour indiquer cet Ã©tat de fait - on n'en tient pas compte pour la saturation de la zone).
Les hÃ©ros doivent maintenant tuer le Sorcier pour briser le sortilÃ¨ge et libÃ©rer Conan de son sommeil noir!
Une fois le sortilÃ¨ge brisÃ©, Conan suit Pelias. Si Conan avait Ã©tÃ© prÃ©alablement terrassÃ©, Conan se relÃ¨ve et rejoint Pelias sans tenir compte des potentiels ennemis entre eux. On ne tient pas compte de Conan pour le phÃ©nomÃ¨ne de gÃ¨ne ou la saturation d'une zone.

En outre, l'Overlord dispose de 4 points de renfort , Ã utiliser immÃ©diatement.

Cas particulier : si le Sorcier est tuÃ© avant qu'un hÃ©ros ne pÃ©nÃ¨tre dans la piÃ¨ce de Pelias
- Dans son dernier souffle, il entre en communication tÃ©lÃ©kinÃ©sique avec Baal-Pteor et ordonne son rÃ©veil.
- Le sortilÃ¨ge du Typhon est automatiquement brisÃ© dÃ¨s lors qu'un hÃ©ros pÃ©nÃ¨tre dans la piÃ¨ce de Pelias.

5 6 7


Avec les sorts : Flétrissement, Inversion, Rappel


A la discrÃ©tion de l'Overlord, ne placez pas le token reprÃ©sentant ses PV

A la discrÃ©tion de l'Overlord, ne placez pas le token reprÃ©sentant ses PV

Règles spéciales

Rien que pour vos yeux :
Pour prÃ©server le suspense de ce scÃ©nario et prendre les meilleures dÃ©cisions stratÃ©giques possibles, notamment pour le sortilÃ¨ge du Typhon, seul l'Overlord devrait prendre connaissance de l'intÃ©gralitÃ© de ce scÃ©nario.

Mise en place :
- Le pion Relique indiquÃ© sur la carte reprÃ©sente la BibliothÃ¨que Noire.
- Le point d'interrogation est la chambre oÃ¹ dort Baal-Pteor. Si les joueurs testent pour la 1Ã¨re fois ce scÃ©nario, il est conseillÃ© de ne pas mettre la figurine de Baal-Pteor sur le plateau.
- La double flÃ¨che rouge indique qu'il n'existe pas de passage entre ces 2 chambres. Placez un pion Herse (ou tout autre token Ã votre convenance) pour signifier cet Ã©tat de fait.
- Pour fluidifier la partie, l'Overlord devrait prÃ©parer (hors de vue des hÃ©ros) les tuiles de Baal-Pteor et Conan, et les sorts Halo de Mitra, Etourdissement et Rage de Bori.
- Le pion compte-tour est placÃ© sur la case 0.

Coffres : 6 coffres sont placÃ©s comme indiquÃ© sur le plan. Le paquet de cartes Equipements contient : 2 potions de vie, 2 orbes explosifs, 1 arbalÃ¨te et 1 armure de cuir.

Escalade/Saut de la balustrade : sauter de la balustrade inflige sans dÃ©fense possible, ou si le personnage possÃ¨de la compÃ©tence Saut. Remonter la balustrade coÃ»te 2 points de mouvement supplÃ©mentaires pour un personnage ayant la compÃ©tence Escalade.

Portes :
- La porte rouge ne peut Ãªtre ouverte que par la clef dÃ©tenue par le Capitaine de la Garde, qui peut Ãªtre ramassÃ©e gratuitement Ã la mort de ce dernier. Ouvrir cette porte coÃ»te 1 point de mouvement supplÃ©mentaire, puis la porte est dÃ©faussÃ©e.
- Ouvrir la porte de la chambre du Capitaine de la Garde est une manipulation complexe de difficultÃ© 2. Sortir de la chambre coÃ»te 3 points de mouvement au Capitaine.
- Ouvrir la porte de la chambre du Sorcier est une manipulation complexe de difficultÃ© 1. Sortir de la chambre coÃ»te 2 points de mouvement au Sorcier.
- La porte de la chambre de Baal-Pteor ne peut pas Ãªtre ouverte par les hÃ©ros. L'Overlord indique aux joueurs que cette porte est fermÃ©e et ce que ce qu'elle contient est secret (mais que de puissants ronflements s'en Ã©chappent!).

Notes :
- Si les joueurs ne disposent pas de l'extension Baal-Pteor, remplacez-le par le Golem d'Os.
- Si les joueurs dÃ©cident de tester ce scÃ©nario avec d'autres hÃ©ros, un hÃ©ros avec la compÃ©tence Insaisissable perd cette compÃ©tence si Pelias le suit.

Retrogamer