



Après être parvenus à semer les mercenaires du clan de l'ours, le groupe de héros remonte la rivière jusqu'à la fin de la vallée, une zone boisée dans laquelle la rivière se perd dans une myriade de marécages à l'eau sombre et poisseuse. Slalomant entre les troncs recouverts de mousse et les lianes pendantes, l'eau glacée à hauteur de cuisses, Conan mène ses hommes avec détermination vers les lieux apparues en début de soirée plus loin dans la forêt.

Si Melyanne a été sauvée durant l'acte 2 :

Avec Melyanne comme précieuse guide, Conan mène son équipe en contournant les sentinelles disposées en aval du campement, jusqu'à l'arrière du campement de l'envahisseur. La nuit est tombée, plongeant les marais dans une obscurité profonde. S'approchant doucement, ils aperçoivent à la lueur de torches entre les lianes et les arbres, des guerrières à l'allure menaçante montant la garde sur les passerelles construites au-dessus de l'eau stagnante. Conan s'adresse alors à son équipe « Cette fois, c'est notre tour d'avoir l'initiative. Allons montrer à cette sorcière qu'elle a eu tort de choisir notre pays pour venir y cracher son venin! » Dégainant leurs armes, le groupe mené par Conan se lance silencieusement à l'assaut du campement. En arrivant par l'arrière, les héros prennent les défenseurs par surprise, et après avoir éliminé discrètement plusieurs sentinelles, pénètrent rapidement à l'intérieur du campement...

Si Melyanne n'a pas été sauvée durant l'acte 2 :

Conan et son équipe progressent rapidement dans le marécage, jusqu'à tomber à la nuit tombée sur des sentinelles qu'ils éliminent rapidement, mais ne peuvent les empêcher d'alerter le reste du campement. Conan lance alors à ses hommes « Cette fois, il n'y a plus un instant à perdre. Allons montrer à cette sorcière qu'elle a eu tort de choisir notre pays pour venir y cracher son venin! » Les armes à la main, le groupe mené par Conan se lance à l'assaut du campement. Mais à peine arrivés sur la passerelle principale, ils tombent nez-à-nez avec une énorme créature armée d'un gigantesque marteau de guerre qui les fixe d'un regard plein de haine...

Dans les deux cas si suffisamment de villageois ont été sauvés lors de l'acte 2 (cf « Entre les actes 2 et 3 ») :

Conan envoie les villageois armés faire diversion sur le flanc du campement, pour attirer l'attention des défenseurs et faciliter son assaut sur le campement (cf. règles spéciales).

Gagner l'acte 2 :



Les héros gagnent en tuant la sorcière.



L'Overlord gagne en tuant Conan.



Si les héros sont arrivés par l'arrière guidés par Melyanne, la partie démarre par le tour des héros au tour 0. Sinon la partie démarre par le tour de l'Overlord au tour 1 (pas de tour 0). Il n'y a pas de limite de tours.



Mise en place des héros :



Identique aux actes précédents, en prenant en compte les modifications d'équipement, et alliés encore vivants (dragons noirs et loups). Si les héros disposent de l'antidote et/ou du sang de troll pur, chacun dispose d'une dose (éventuellement de chaque) à utiliser à leur convenance (cf. règles spéciales).

Si Melyanne a guidé le groupe dans la forêt, les héros commencent tous à l'emplacement 1. Sinon ils commencent tous à l'emplacement 2.



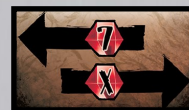
Tous les héros commencent avec 2 gemmes en zone de fatigue.



Mise en place de l'Overlord :



L'Overlord démarre la partie avec 14 gemmes dont 7 en zone de fatigue et en récupère 7 par tour.



La cheftaine du clan du serpent a 6 points de vie et une épée viking, le troll 9, le troll mystique 7, le viking mort-vivant 5, le démon loup 8, et la sorcière 6.



6



10



8



9



8



6


La sorcière utilise les sorts drain d'énergie, nuage acide, vitesse, et un poignard empoisonné (cf. règles spéciales).

Le troll mystique dispose des sorts baiser de la mort, possession de Set et rage de Bori

Tuile évènement :



Renforts : Des mercenaires arrivent d'autres parties du campement. L'Overlord peut dépenser 6 points de renfort. Il peut placer les renforts dans un des trois points, sauf celui bloqué par les villageois le cas échéant.

La transformation du sang : La sorcière hurle une invocation gutturale, et le sang d'un troll mort semble bouillir, s'évaporer et comme attiré sous forme de nuage vers la sorcière, il se transforme en une nouvelle créature. Sa tuile est remplacée par celle du monstre invoqué (le viking mort-vivant ou le loup-démon), qui peut être placée dans n'importe quelle zone située à une distance de 2 ou moins de la sorcière. Ne peut être joué que si un troll est mort, et une seule fois par cadavre de troll, et uniquement bien sûr si la sorcière est vivante. Si les deux trolls sont morts au moment de jouer cet évènement, la sorcière peut faire venir le géant de feu à la place. Il apparaît à l'emplacement marqué par le symbole . Il a 12 points de vie.

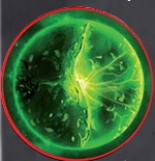
Règles spéciales :




- ◇ L'aide des villageois - Si les villageois créent une diversion à l'écart du campement, l'Overlord ne peut utiliser le certains lieux de renforts pendant les quatre premiers tours : le 1 si les héros commencent à l'emplacement 2, le 3 si les héros commencent à l'emplacement 1.



- ◇ Le poison de la sorcière - La sorcière porte une fiole contenant du poison concentré. Avec une manipulation simple, elle peut empoisonner le tranchant de son poignard ou de l'arme d'un de ses sbires (sauf les trolls, le loup démon ou le géant de feu) sur sa zone. Un héros est considéré empoisonné s'il encaisse au moins 2 blessures lors d'une attaque. L'Overlord l'informe qu'il a été empoisonné lors de son activation suivante s'il se déclare actif, car il encaisse immédiatement une blessure supplémentaire. Tant qu'il se déclare passif il n'en encaisse pas (et ne réalise donc pas avoir été empoisonné).





- ◇ Les pièges - Dès qu'un héros pénètre dans une zone contenant ce symbole , il doit réussir une manipulation complexe de difficulté 2 ou déclencher le piège : un fil tendu en travers du chemin provoque la chute au sol d'une boule de verre contenant un gaz verdâtre, qui se répand dans la zone ainsi que les zones adjacentes et affecte tous les héros présents, les faisant pleurer et tousser. Leur saturation de déplacement, de manipulation et de combat au corps-à-corps et à distance sont réduits de 1 tant qu'ils restent dans la zone exposée, et pendant un tour entier supplémentaire après l'avoir quittée.



Les personnages de l'Overlord ne déclenchent pas le piège automatiquement mais l'Overlord peut dépenser une gemme avec un personnage sur la zone pour faire une manœuvre simple et le déclencher. Ils sont immunisés aux effets du gaz.

- ◇ Les herbes médicinales - Si Conan en dispose, il peut les ingérer pour une action gratuite (y compris durant le tour de l'Overlord et/ou en étant passif), et récupérer à la fin de son activation suivante 5 points de vie.
- ◇ L'antidote et le sang de troll - Si le groupe les a en sa possession, chaque héros dispose d'une dose qu'il peut boire pour une action gratuite quand il le souhaite (y compris durant le tour de l'Overlord, et/ou en étant passif). L'antidote protège de la magie de la sorcière et du poison, mais seulement un temps limité : 4 tours à partir du moment où il est bu. Le sang offre une protection similaire mais moins efficace (cf. tableau ci-dessous) et plus courte (2 tours). Les deux ne se cumulent pas. On peut les boire l'un après l'autre.

	Sang de troll	Antidote
Pièges à gaz	Protège des effets si bu avant d'être exposé.	Protège même si bu après avoir été exposé.
Poison	Permet d'ignorer les effets du poison mais n'empêche pas l'empoisonnement.	Permet d'ignorer les effets du poison et de guérir et/ou d'empêcher l'empoisonnement.
Sorts de la sorcière	Ajoute 1 dé orange non relançable à toutes les défenses actives. 	Ajoute 1 dé rouge relançable à toutes les défenses actives. 



◇ Les mercenaires du clan du serpent - Elles peuvent être activées par leur cheftaine avec sa compétence commandement en plus de leur activation normale par l'Overlord. Leurs armes peuvent être empoisonnées par la sorcière.



◇ Les trolls - Ils sont un élément important de cet acte :



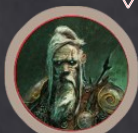
- Le troll mystique s'est allié à la sorcière et a accepté qu'elle prélève régulièrement leur sang, en échanges de faveurs diverses, d'or et de connaissances magiques. Lorsque les héros arrivent, la sorcière vient de procéder à sa ponction journalière pour ses sorts et décoctions. Les deux trolls commencent avec 3 points de vie en moins (9 et 7 au lieu de 12 et 10 pour le troll et le troll mystique respectivement). Tant qu'ils n'ont pas été attaqués et qu'ils n'ont pas perdu au moins 1 point de vie, ils en regagnent un (sans pouvoir dépasser 12 et 10) à chaque début de tour de l'Overlord.



- Le troll est le jeune frère du troll mystique. Les deux protègent la sorcière et essayeront de tuer Conan dans la mesure du possible. Toutefois si un troll est tué, son frère ne pourra pas être activé pour autre chose que pour s'attaquer au héros qui l'a abattu tant que ce dernier n'a pas été neutralisé.

- Le sang des trolls est à la base de la magie de la sorcière. L'évènement « la transformation du sang » permet à la sorcière d'invoquer des créatures surnaturelles en utilisant la grande quantité de sang d'un troll mort (pour le viking mort-vivant ou le loup démon), voire les deux pour le géant de feu (cf. « les créatures invoquées »).

- Le sang des trolls est également un moyen de défense des héros. Un héros situé sur la zone d'un troll mort peut remplir sa dose de sang de troll au prix d'une manœuvre simple.



◇ Les créatures invoquées - L'Overlord peut les ajouter à la rivière (à la place des tuiles de trolls) via l'évènement « la transformation du sang ». Si la sorcière décide d'invoquer le viking mort-vivant ou le loup démon elle ne pourra plus faire venir ensuite le géant de feu. Pour faire venir ce dernier, elle doit attendre que les deux trolls soient morts. Les prélèvements éventuels par les héros qui remplissent leur dose de sang de troll n'empêchent pas les invocations par la sorcière.



- L'Overlord a le droit de cibler ses trolls avec les sorts de la sorcière, s'il veut les faire mourir plus vite. Toutefois s'il le fait, il ne peut plus activer les trolls pour cibler Conan, seulement les autres héros.



- Le géant de feu et le loup démon peuvent passer sans pénalité des zones de marécage aux zones de passerelles. A contrario, le viking mort-vivant ne peut aller dans les zones de marécage.



◇ Coffres - Le contenu du paquet est le suivant : 2 potions de vie, 1 orbe explosif, 1 arc Bossonien et 1 coffre vide.



◇ Passerelles et zones de marécage - Un personnage peut passer d'une zone de marécage à une zone de passerelle en dépensant 3 points de mouvements, 2 avec la compétence escalade. Descendre d'une passerelle à une zone d'eau coûte 2 points de mouvement, 1 seul avec la compétence saut sans infliger de dégâts de chute. Se déplacer d'une zone de marécage à l'autre coûte 2 points de mouvement. Un personnage peut passer sous une passerelle mais pas y rester. Les valeurs de sauts entre rochers sont indiqués sur le plan.