



Conan, roi d'Aquilonie, est à l'apogée de son règne. Toutefois, fatigué par les manigances de la cour et la gestion complexe d'un royaume, il a prétexté vouloir renouer avec ses sujets isolés loin au nord, pour se changer les idées et retrouver les sensations de ses errances d'antan. Sans escorte officielle, accompagné uniquement de son fidèle lion et de ses anciens compagnons d'aventure Belit, Hadrathus et Valéria, il sillonne les régions les moins peuplées et les plus froides d'Aquilonie.

C'est alors que lui parviennent d'étranges rumeurs à propos d'une sorcière venue des lointaines contrées nordiques, qui aurait étendu son emprise malsaine sur une vallée reculée et ses habitants isolés, mais néanmoins loyaux sujets du roi. Conan, grisé par la possibilité, devenue si rare, d'une aventure, décide d'aller vérifier par lui-même la teneur de ces on-dits. Il commence par se rendre au dernier avant-poste de son armée, située près de l'entrée de la vallée, afin d'interroger ses hommes et vérifier si les rumeurs sont vraies, pour le cas échéant poursuivre vers le nord avec quelques soldats et régler son compte à l'envahisseur...

Cette aventure en trois actes est conçue pour 4 héros et un Overlord. Les scénarios utilisent du matériel du King pledge, des SG et des add-ons. Les actes 2 et 3 utilisent les figurines du jeu Blood Rage, avec les tuiles associées fournies.

*Synopsis:* le roi Conan (Amra le lion) et son lion, accompagné d'anciens compagnons d'aventures (Valéria, Hadrathus et Belit version voleuse de la guest-box Brom) vont devoir débarrasser une contrée isolée du nord de l'Aquilonie d'une sorcière venue des steppes nordiques qui tente sournoisement de prendre le contrôle d'une vallée et de ses habitants par la ruse et la magie. Le premier acte voit les héros tomber dans une embuscade tendue par les soldats de Conan sous l'influence d'un envoûtement de la sorcière et commandés par un capitaine traître et corrompu. Le deuxième acte les emmène vers un village attaqué par un allié de la sorcière, un elfe noir et son géant qu'il contrôle magiquement, accompagnés de mercenaires du clan de l'ours. Le dernier acte confrontera enfin dans un duel à mort les héros à la sorcière et ses sortilèges, des trolls et des mercenaires du clan du serpent.

Les objectifs accomplis lors de chaque acte facilitent la tâche des héros lors des actes suivants.

- ◇ Les héros gardent leur équipement d'un acte à l'autre. Ils doivent décider à la fin d'un acte ce qu'ils gardent ou ce dont ils se débarrassent.
- ◇ Les héros soignent leurs blessures entre chaque acte.
- ◇ Un héros tué durant un acte est considéré comme neutralisé, mais pourra revenir à l'acte suivant. Néanmoins il commencera avec 2 gemmes en zone de blessures. De plus, si tous les héros sont tués, la campagne est immédiatement perdue pour les héros et gagnée pour l'Overlord. Si les alliés (le lion, les dragons noirs, etc.) sont éliminés, ils ne reviennent pas à l'acte suivant.

Cette aventure est conçue pour être jouée plutôt dans l'optique de reproduire des sensations d'aventure de jeu de rôle qu'en mode ultra-compétitif. Afin de renforcer l'immersion des joueurs héros, certaines informations (en rouge dans les textes) ne devraient pas leur être fournies à l'avance par l'Overlord, et seulement indiquées au moment opportun. De même, certains éléments de la mise en place peuvent être cachés aux héros, ils sont entourés en rouge sur les plans. D'autre part, certaines parties des textes de transition entre actes ou les introduction des actes 2 et 3 doivent être lues/fournies par l'Overlord aux joueurs contrôlant les héros en fonction des objectifs accomplis dans les actes précédents.

*Auteur: Mathieu Hatt*