

Campagne pour Conan – l'âme d'Ophir

La cité des voleurs, Zamora. Conan était un peu ivre un soir lors d'une partie de dés dans une allée sombre, et il laissa un camarade voleur parier le contenu d'une vieille caissette rouillée qu'il pensait sans valeur. Conan gagna. Le matin suivant, sobre, il examine la caissette et y trouve une clé rouillée et un bout de parchemin. Conan avait appris de nombreuses langues lors de ses errances, y compris certaines considérées comme mortes, et il parvient à grand peine toutefois, à le lire.

La clé ouvre la porte d'un caveau dans ancien temple de la cité des morts de Kuthchemes, loin au sud-est de Zamora. Le caveau contient une énorme émeraude connue sous le nom de l'âme d'Ophir, valant une fortune. Naturellement, Conan décide de rassembler un groupe de héros pour trouver l'émeraude et faire fortune.

Mais la compagne actuelle de Conan, Jenna, est cupide et désire gagner de l'argent plus rapidement en vendant la clé. Elle la vole à Conan pour la vendre à un agent Turanien, Kerim Shah. Conan et ses amis retrouve Jenna à la taverne où elle se cache, mais les gardes et Kerim Shah arrivent en même temps. Une bagarre confuse éclate.

Les héros doivent enchaîner 4 scénarios, les résultats de chaque affrontement influençant les héros dans les suivants. Si un héros est tué, le joueur peut en choisir un autre parmi ceux disponibles dans cette campagne. Cela représente un recrutement de dernière minute de l'équipe pour remplacer leur camarade tombé au combat. Si un allié (Slasher ou le loup de Zelata) est tué, alors il est perdu pour le reste de la campagne. Le héros qui le contrôlait doit continuer sans lui, il ne peut pas changer de héros.

Si un héros termine un scénario avec plus de la moitié de ses gemmes dans la zone de blessures, ils débute le scénario suivant avec 1 gemme en zone de blessure. Un héros peut décider d'utiliser une potion de vie afin d'éviter cela.

Seul un voleur (Shevatas ou Taurus) et un lanceur de sorts (Zelata ou Hadrathus) sont autorisés. Si un de ceux-là est tué, alors un autre voleur/lanceur de sorts peut être pris en remplacement.

Héros disponibles (en choisir 3 ou 4 en fonction du nombre de joueurs) :

Conan ou Conan vagabond (épée de Conan et dague OU hache de bataille et dague ; armure de cuir).

et au choix (2 ou 3) parmi :

- ❖ Valeria (épée; dague de parade; armure de cuir)
- ❖ N'Gora (javelot; épée ornementale; bouclier tribal)
- ❖ Savage Belit (sabre de pirate; masse tribale; armure de cuir)
- ❖ Balthus: (Slasher; arc bossonien; dague)
- ❖ Sonia la rousse (Vanir Valkyrie): (épée; dague de parade; armure de cuir)
- ❖ Shevatas (kriss; couteaux de lancer) OU Taurus (poignard Yuetshi; couteaux de lancer)
- ❖ Zelata (Loup, dague sacrificielle) OU Hadrathus (dague)

Sorts

- ❖ Zelata: télékinésie; don de vie; barrière magique; barrière des vents; guérison de Mitra. Elle peut en choisir 2 pour chaque scénario, et peut en changer au début de chaque scénario.

- ❖ Hadrathus: halo de Mitra; guérison de Mitra; tempête d'éclairs; œil d'aigle; peau de pierre; barrière magique). Il peut en choisir 3 pour chaque scénario, et peut en changer au début de chaque scénario.

En fonction des héros choisis, il peut ne pas y avoir assez de dague et/ou d'armure de cuir. Les joueurs peuvent partager ou se passer les cartes si nécessaire.

SCENARIO 1: rixe de bar

Carte : taverne

Règles spéciales:

Jenna et la clé: utiliser la figurine de la princesse pour représenter Jenna, sans tuile correspondante dans la rivière. Au début du tour de l'Overlord, il DOIT la déplacer d'une zone. Elle ne peut pas sauter depuis le balcon. Elle ne peut pas quitter la taverne. Elle dispose de la chance de toute femme fatale qui se respecte et ne peut pas être tuée ou blessée dans ce scénario. Si un héros est sur la même zone que Jenna, il peut dépenser des gemmes en manipulation complexe. Avec 2 succès, il a réussi à récupérer la clé cachée... euh... quelque part sur Jenna. Les règles de gêne s'appliquent. La clé a 0 d'encombrement.

Balcons: un personnage peut escalader ou descendre d'un balcon au coût de deux points de mouvement. Il est possible de sauter, en ne dépensant qu'un point de mouvement, mais il faut alors lancer 2 dés oranges de dégât (1 s'il possède la compétence saut).

Les membres d'un petit cirque itinérant séjournent à la taverne. Et dans la confusion causée par la rixe, leur lion s'échappe de sa cage et entre dans la taverne, poursuivant un chameau.

Un soigneur séjourne à la taverne. Un coffre contenant 3 potions de vie est placé dans la pièce juste à droite de l'entrée au-delà des escaliers. Si un héros ouvre le coffre, il peut soit dépenser une gemme en manipulation pour récupérer une seule potion, soit il peut attribuer des gemmes en manipulation complexe pour les récupérer toutes les trois avec 2 succès obtenus.

Etant donné le nombre de personnes ivres, de serveuses hurlantes et de la bière renversée sur le sol, aucun personnage ne peut bénéficier de la compétence insaisissable.

L'Overlord dispose du capitaine de la garde et 2 groupes de gardes (5 chacun), Kerim Shah, un groupe d'archers bossoniens, le lion, le chameau, et la tuile évènement.

Ordre sur la rivière: Gardes 1, Capitaine (5 points de vie), Archers, Kerim Shah (7 points de vie), Lion, Gardes 2, tuile évènement, chameau.

Il dispose de 4 points de renforts. Ces derniers sont à placer à l'entrée de la taverne.

Il a 12 gemmes contre 3 héros, dont 3 en zone de fatigue, et 15 gemmes dont 5 en fatigue contre 4 héros. Il récupère 3 gemmes par tour.

Tuile évènement

a. Renforts. Seuls les gardes peuvent revenir en renforts.

b. Un client ivre ou une serveuse paniquée gêne un héros (au choix de l'Overlord), qui doit alors déplacer une gemme de la zone d'énergie disponible vers sa zone de fatigue.

Mise en place: le capitaine et les deux groupes de gardes sont placés dans les deux zones du hall d'entrée et sur les escaliers à droite de l'entrée. L'Overlord choisit quelles figurines sont placées à quel endroit, mais doit en placer au moins une dans chacune de ces deux zones.

Jenna est placée dans la pièce en bas à gauche, en face de l'entrée.

Kerim Shah et les archers sont placés dans la pièce en haut à gauche.

Les héros sont dans la pièce en haut à droite.

Le lion et le chameau sont placés dans deux zones différentes de la pièce principale de la taverne.



Les héros démarrent avec 3 gemmes en zone de fatigue.

La partie commence par le tour des héros.

Conditions de victoire : les héros doivent récupérer la clé sur Jenna et au moins un d'entre eux doit s'échapper de la taverne avec la clé. En cas d'échec, la campagne s'arrête là.

SCENARIO 2: une nuit sans repos

Les héros quittent Zamora et chevauchent vers Kuthchemes. Mais ils font l'erreur de s'abriter pour la nuit dans un château en ruines lors d'une tempête nocturne. Pourquoi est-ce une erreur ? Deux raisons. Le château est occupé par des morts-vivants. Et ce cirque itinérant qui séjournait à la taverne ? Une bande de pictes en faisait partie, pour une sorte de représentation de l'ouest hyborien sauvage. Après cette nuit agitée à la taverne, ils ont décidé de quitter le show business et de suivre les héros, mené par un guerrier hyborien, avec l'intention de les dévaliser.

Carte : fortin en ruines

Règles spéciales : une pluie torrentielle rend le combat à distance délicat. Ajouter un point d'armure à toute cible d'une attaque à distance non magique.

Les éboulis peuvent être empruntés au coût de 2 points de mouvement (1 seul si le personnage dispose de la compétence escalade).

Un personnage peut sauter des murs du château mais doit lancer 2 dés oranges pour les dégâts (1 seul s'il dispose de la compétence saut).

Placer un coffre dans chaque pièce de la cour et 1 dans une des tours (celle où les morts-vivants sont placés). Le paquet d'équipement est composé d'une arbalète, d'un orbe explosif et d'un anneau. Bien que les héros ne le sachent pas encore, l'anneau leur confèrera un avantage dans le dernier scénario.

L'overlord dispose du primitif hyperboréen (5 points de vie), 2 groupes de chasseurs pictes (4 chacun), 3 guerrier pictes, 4 momies, 2 groupes de squelettes (4 chacun) et de la tuile évènement.

Ordre de la rivière: chasseurs pictes 1, squelettes 1, primitif hyperboréen, momies, tuile évènement, guerriers pictes, squelettes 2, chasseurs pictes 2.

Il dispose de 4 points de renforts à utiliser pour n'importe quelle tuile disposant d'une valeur de renfort. Ces derniers sont à placer dans une des deux zones juste à l'extérieur de l'entrée du fortin.

Il a 12 gemmes contre 3 héros, dont 3 en zone de fatigue, et 15 gemmes dont 5 en fatigue contre 4 héros. Il récupère 5 gemmes par tour.

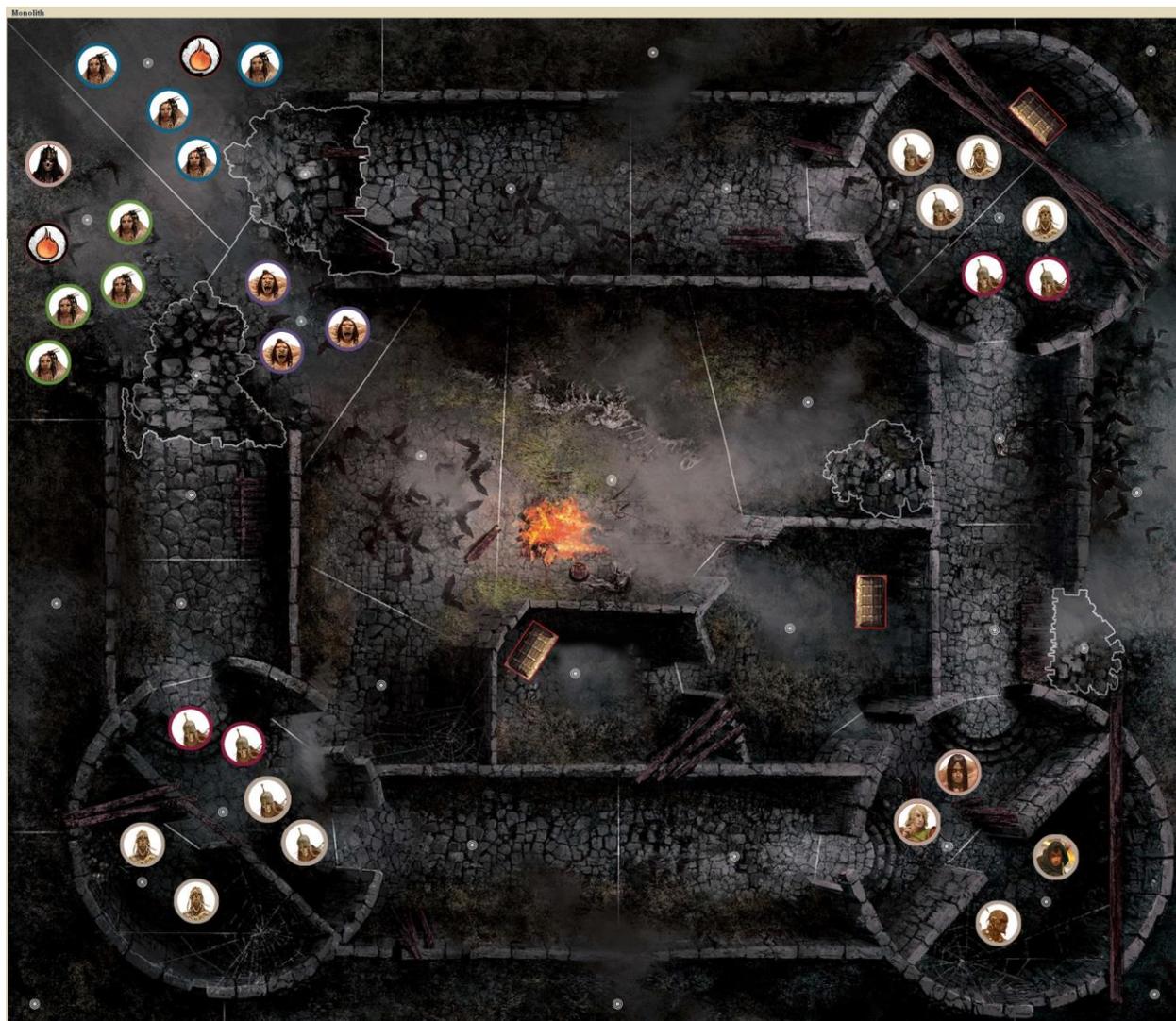
Tuile évènement

a. Renforts.

b. La pluie provoque une crue brutale. L'Overlord peut déplacer n'importe quels héros dans une même zone, dans la zone adjacente.

Mise en place: l'hyperboréen et les pictes sont placés dans les deux extérieures devant l'entrée du fortin et sur la zone intérieure du fortin immédiatement après l'entrée. L'Overlord choisit quelles figurines sont placées à quel endroit, mais doit en placer au moins une dans chacune de ces deux zones. Les squelettes et les momies sont placés dans les zones des tours à gauche et à droite de l'entrée. Chaque zone doit contenir au moins une figurine.

Les héros démarrent dans la tour restante et peuvent choisir dans laquelle des deux zones ils se placent. Il faut également décider quel héros porte la clé, bien qu'elle puisse être passée ou jetée entre les personnages durant la partie en suivant les règles normales.



Les héros sont pris au dépourvu et démarrent avec 6 gemmes en zone de fatigue.

La partie commence par le tour de l'Overlord.

Conditions de victoire : les héros doivent juste survivre. Pourquoi tous ces gens les harcèlent ? Sortez vivants ! Au moins un héros doit sortir vivant avec la clé pour que la campagne puisse continuer.

SCENARIO #3: combat à l'entrée

Les héros s'approchent de Kuthchemes. Mais ils découvrent que d'anciens ennemis de Conan, Olgerd Vladislav et Zaporavo, se sont alliés pour former un gang de bandits/pirates, utilisant le bateau de Zaporavo sur la rivière Styx au sud, où ils peuvent attaquer les navires stygiens. Ils ont même entraîné un tigre à dents de sabre comme animal de combat pour augmenter leur force de frappe. Les joueurs ne disposant pas du tigre à dents de sabre peuvent le remplacer par le serpent géant.

Afin d'atteindre la passe qui mène à Kuthchemes, les héros vont devoir se frayer un chemin à travers le camp de fortune des bandits.

Carte : marais

Règles spéciales : les vieilles rancunes sont tenaces. Si Conan est toujours vivant et avec les héros, lorsqu'il se retrouve sur la même zone que Olgerd et/ou Zaporavo, si Olgerd ou Zaporavo sont activés, ils ne peuvent pas quitter la zone et doivent attaquer Conan.

Pour déterminer qui commence, chaque héros (après la mise en place) doit réaliser un jet de manipulation sans relance possible. Si une seule face blanche est obtenue, les héros n'ont pas réussi à surprendre les bandits et ces derniers commencent (tour de l'Overlord). Dans le cas contraire, les héros commencent.

L'Overlord peut choisir quelles tuiles de pirates il souhaite utiliser.

L'entrée du camp est définie par les trois zones sur le bord de la carte, près de la passerelle effondrée, qui doit être considérée comme un escalier donnant accès aux zones surélevées et aux passerelles. Les passerelles à l'intérieur du camp donnent également accès aux zones surélevées. Un personnage peut sauter de ces passerelles mais doit lancer 2 dés oranges pour les dégâts (1 seul s'il dispose de la compétence saut).

Placer un coffre dans chaque pièce du camp. Le paquet d'équipement est composé de 2 potions de vie, 2 orbes explosifs, un arc zingarien et un bouclier.

L'overlord dispose de Olgerd Vladislav (6 points de vie), Zaporavo (6 points de vie), 2 groupes de pirates (5 chacun), 2 groupes de gardes (5 chacun), du tigre à dents de sabre et de la tuile évènement.

Ordre de la rivière: pirates 1, gardes 1, Zaporavo, tigre, pirates 2, Olgerd Vladislav, gardes 2, tuile évènement.

Il dispose de 5 points de renforts à utiliser pour n'importe quelle tuile disposant d'une valeur de renfort. Ces derniers sont à placer dans n'importe quelle zone ouverte du côté de la carte opposé à l'entrée.

Il a 12 gemmes contre 3 héros, dont 3 en zone de fatigue, et 15 gemmes dont 5 en fatigue contre 4 héros. Il récupère 5 gemmes par tour.

Tuile évènement

a. Renforts.

b. Le singe apprivoisé d'Olgerd mord un des héros (au choix de l'Overlord), qui doit obligatoirement se mettre en mode passif à son prochain tour.

Mise en place: L'Overlord place ses troupes n'importe où tant qu'ils sont à au moins trois zones de distance de l'entrée (voir définition de l'entrée ci-dessus).

Les héros démarrent où ils le souhaitent dans les trois zones de l'entrée, et avec 3 gemmes en zone de fatigue.



Conditions de victoire : au moins un héros avec la clé doit atteindre une des zones du rez-de-chaussée du côté opposé de la carte et s'échapper.

SCENARIO #4: l'âme d'Ophir

Les héros atteignent finalement l'ancien temple et y pénètrent grâce à la clé. Mais le temple est... occupé.

Carte : forteresse

Règles spéciales :

Si un héros possède l'anneau trouvé au scénario 2, il peut placer une gemme en manipulation à n'importe quel moment durant le combat, et gagner la capacité commandement et le contrôle de deux momies (des prêtres réanimés ayant prêté le serment de garder le temple pour l'éternité). Utiliser une des tuiles de momies pour déterminer leurs caractéristiques. Le héros peut activer les momies une fois par tour, les deux momies se déplacent et attaquent avec une seule activation.

Obscurité : le temple est mal éclairé. N'importe quel cible d'une attaque non magique ajoute 1 à son armure.

L'Overlord place 4 coffres dans les pièces de son choix avant la mise en place du reste de ses figurines, un coffre par pièce. Le paquet d'équipement contient 1 potion de vie, un orbe explosif, un coffre vide, un trésor sacré (l'âme d'Ophir).

Ceci ne peut arriver qu'avec l'utilisation du sort contrôle mental : un héros déplacé dans le puit hérissé de piques subit 2 dés rouges. Il peut seulement sortir du puit s'il dispose de la compétence escalade ou si un autre héros adjacent au puit place 2 gemmes en manipulation pour l'en sortir.

L'Overlord choisit un lanceur de sorts (Nathok ou Akivasha), et trois sorts parmi les suivants : illusion de Set, nuée pestilentielle, drain d'énergie, baiser de la mort, attaque de Dagon, main de mort, nuage mortel, flétrissement, éveil de Yajur, contrôle mental.

L'**overlord** dispose de Nathok ou Akivasha au choix (7 points de vie), araignée géante (4 points de vie), 4 tentacules, 2 groupes de squelettes (4 chacun), scorpion (4 points de vie), Thog (8 points de vie), et de la tuile évènement.

Ordre de la rivière: squelettes 1, araignée géante, tentacules, Nathok/Akivasha, scorpion, Thog, tuile évènement, squelettes 2.

Il dispose de 4 points de renforts à utiliser pour n'importe quelle tuile disposant d'une valeur de renfort. Ces derniers sont à placer à l'entrée du temple.

Il a 13 gemmes contre 3 héros, dont 3 en zone de fatigue, et 16 gemmes dont 5 en fatigue contre 4 héros. Il récupère 6 gemmes par tour.

Tuile évènement

a. Renforts.

b. Un garde, toujours à la poursuite du scénario précédent, apparaît à l'entrée. Une fois qu'un ou plusieurs gardes ont été ajoutés, la tuile évènement peut être utilisée pour les activer au lieu d'en amener un autre.

c. Un pirate, toujours à la poursuite du scénario précédent, apparaît à l'entrée. Une fois qu'un ou plusieurs gardes ont été ajoutés, la tuile événement peut être utilisée pour les activer au lieu d'en amener un autre.

d. si des pirates ET des gardes sont arrivés, la tuile événement peut être utilisée pour activer les uns ou les autres, mais pas les deux à la fois.

e. Si les héros ont complètement annihilés les forces de l'Overlord dans le scénario précédent, ces options b-d ne sont pas disponibles pour ce scénario.

Mise en place: L'Overlord place ses troupes n'importe où tant qu'ils sont à au moins deux zones de distance de l'entrée et qu'il n'y a pas plus de 3 figurines par zone. Le lanceur de sorts et Thog doivent démarrer dans une des deux zones adjacentes au puit hérissé de piques.

Les héros démarrent à l'entrée du temple.



Premier tour : chaque héros doit effectuer un jet avec un dé de manipulation. Si le nombre de succès total est 4 ou plus (pour 3 héros) ou 5 (pour 4 héros), ils jouent en premier, en ayant compris rapidement comment utiliser la clé pour ouvrir la serrure complexe. Sinon, l'Overlord joue en premier.

Conditions de victoire : au moins un héros doit sortir du temple avec l'âme d'Ophir.

Condition de victoire spéciale : si les héros souhaitent se trahir, ils peuvent s'attaquer les uns les autres, dans l'espoir d'être le seul à s'enfuir avec le trésor et ne pas avoir à partager les profits. Si un héros en attaque un autre, les héros ne peuvent plus accomplir leurs actions dans l'ordre de leur choix. Le héros qui en a attaqué un autre finit d'abord ses actions, puis chaque joueur joue dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque héros réalisant toutes ses actions avant de passer la main au héros suivant. L'Overlord joue son tour après que tous les héros ont joué.