

Lorsque les épées chantent

Une aventure de Conan pour 2-4 joueurs

Récemment rétabli sur son trône, Khossus, le roi de Khoraja, doit faire face au soulèvement d'une poignée de seigneurs rebelles peu enclin à renouveler leur allégeance devant l'autorité restaurée du souverain. Ayant perdu son ascendant sur Yasmela, sœur du roi et régente pendant l'absence de son frère, le seigneur Alvruc, l'un des plus éminents contestataires, a secrètement recruté une compagnie de ruffians et de mercenaires afin de semer la sédition et provoquer une guerre avec le Royaume d'Ophir. Khossus, soupçonnant fortement Alvruc d'être l'instigateur des troubles, est conscient qu'il ne peut intervenir directement contre lui sans preuve. Les barons se soulèveraient alors immédiatement en sa faveur. Aussi, le roi demande-t-il à Conan, homme de confiance et capitaine de sa garde, de partir en quête de la preuve de la trahison du seigneur Alvruc. D'après les espions au service du roi, Constantius, le capitaine commandant les mercenaires d'Alvruc, serait venu avec une poignée de ses hommes prendre du bon temps dans un bouge de la capitale.

Conditions de victoire

Les héros gagnent la partie s'ils ont récupéré les plans de bataille et les lettres du seigneur Alvruc, et qu'ils ont quitté la taverne soit avant la fin du tour 12, soit avant la limite de temps liée au déclenchement de l'alarme.

L'overlord gagne si les héros sont tous tués ou qu'ils ne s'échappent pas avant que le temps ne soit écoulé.

Héros suggérés

Conan mercenaire – épée de Conan, hache, armure de cuir ou Conan – hache de bataille, bouclier

Belit sauvage – sabre de pirate, dague de parade ou Belit – lance ornementale, bouclier tribal

Shevatas – Kriss, couteaux de lancer

Tous les héros débutent avec 5 gemmes en zone d'énergie disponible.

Overlord

L'overlord dispose d'un total de 11 gemmes. Il débute avec 3 gemmes en énergie disponible et 8 en zone de fatigue (ses hommes sont fatigués après une nuit de beuverie). Il récupère 3 gemmes par tour, jusqu'à ce que l'alarme soit sonnée. A partir du moment où l'alarme a été déclenchée, il récupère 5 gemmes par tour.

Constantius a 5 points de vie.

La tuile événement :

Lorsque la tuile est activée, l'overlord gagne 4 points de renforts. Les unités en renfort peuvent être placées dans la zone où Conan et Belit débutent la partie.



Règles spéciales :

Ils ne se doutent de rien : Tant que l'alarme n'a pas été sonnée, l'overlord ne peut activer qu'une tuile par tour et ne peut pas attaquer les héros.

L'alarme est sonnée lorsque :

- Shevatas termine son tour dans la même zone qu'une unité de l'overlord
- Shevatas échoue à son jet de manipulation pour se faufiler près d'un ennemi
- Une unité de l'overlord se déplace dans la même zone qu'une unité morte dont le corps n'a pas été dissimulé
- Un héros autre que Shevatas attaque une unité de l'overlord
- Un héros tente de monter les escaliers ou de rentrer dans la pièce où se trouve Constantius.
- Un héros utilise la compétence défoncer.

Noter que l'alarme n'est pas déclenchée lorsqu'un personnage de l'Overlord entre dans la zone de Shevatas.

Conséquences de l'alarme déclenchée :

- Lorsque l'alarme est déclenchée, l'Overlord peut immédiatement interrompre le tour normal et activer une tuile gratuitement, en la déplaçant normalement à la fin de la rivière et utiliser la ou les personnages de la tuile normalement. Il ne peut le faire que pour une tuile, au moment où l'alarme est déclenchée.
- Temps limité : une fois que l'alarme a été déclenchée, au début de chaque tour de l'Overlord, lancer un dé rouge et ajouter le résultat au nombre de tours complets des héros qui se sont écoulés depuis que l'alarme a sonné. Si le résultat est 6 ou plus, la partie est finie et les héros ont perdu.

Soldats somnolants : les gardes dans les chambres à l'étage ne se déplacent pas tant que l'alarme n'est pas sonnée. De même, les soldats dans les couloirs ne rentreront pas dans les chambres tant que l'alarme n'est pas sonnée.

Frapper depuis les ombres : Shevatas peut se déplacer dans une zone occupée par des unités de l'overlord sans déclencher l'alarme. Tant qu'aucune unité de l'overlord vivante n'est présente sur sa zone à la fin de son tour, il n'est pas repéré. S'il y a une ou plusieurs unités de l'overlord vivantes sur sa zone, il a deux possibilités : il peut se faufiler discrètement ou les attaquer. Toute autre action déclenchera l'alarme. Afin de se faufiler discrètement, il doit faire un test de manipulation normale (en payant des gemmes comme d'habitude), la difficulté étant égale au nombre d'unités ennemies présentes dans sa zone. Après avoir réussi avec succès son test de manipulation, il doit toujours payer les gemmes nécessaires à son déplacement. S'il choisit d'attaquer, il doit éliminer toutes les unités dans sa zone à la fin de son tour pour éviter que l'alarme ne soit sonnée. Lorsque Shevatas élimine un ennemi, placer la figurine sur le côté au lieu de l'enlever du plateau. Si Shevatas est dans la même zone, il peut dépenser une gemme afin de réaliser une manipulation simple pour cacher le corps. Retirez alors la figurine du plateau.

Trouver les plans de bataille : lors de la mise en place, l'overlord place les pions numérotés 1, 2 et 3 dans les pièces indiquées sur le plan et en choisit un. Cela représente la chambre où se trouvent les plans. Lorsqu'un héros entre dans une des pièces numérotées, il doit faire un test de manipulation complexe et

obtenir deux succès. En cas de succès, l'overlord doit lui dire s'ils ont trouvé les plans, et si c'est le cas lui donne le pion comme marqueur représentant les plans, qui ont un poids de 0.

Trouver les lettres : les lettres se trouvent sur la personne de Constantius. Il doit être tué afin de les récupérer. Cela ne nécessite pas de jet de manipulation et elles ont un poids de 0.

Portes : toutes les portes normales (pas de surcouche rouge) coûtent un point de mouvement supplémentaire pour les franchir. Les portes surcouchées en rouge sont verrouillées et peuvent être soit 1) crochétées avec une manipulation complexe de difficulté 2, soit 2) détruites par une attaque délivrant 4 points de dégâts, ou enfin 3) utiliser une clé. Une fois qu'une porte a été franchie par un héros ou un personnage de l'Overlord elle est retirée du plateau.

Coffres : tous les coffres nécessitent une manœuvre de difficulté 2 pour être ouverts et contiennent 2 potions de vie, 1 orbe explosif, 1 arc Bossonien, 1 clé, un coffre vide. Ouvrir un coffre ne déclenche pas l'alarme.

Quitter l'auberge : un héros peut payer 1 gemme pour quitter l'auberge par n'importe quelle fenêtre de l'étage ou par les portes du rez de chaussée (dans les deux cas le déplacement est sujet à la gêne).

Sauter depuis ou escalader les balcons/escaliers : un personnage peut se déplacer depuis un balcon/escalier vers le sol comme s'il s'agissait d'une frontière normale entre deux zones. Il lance 2 dés (oranges dans le cas d'un balcon, jaunes dans le cas d'un escalier, et 1 seul dé s'il possède la compétence saut) pour les dégâts de la chute. Un personnage avec la compétence escalade peut grimper d'une zone du sol vers un balcon/escalier en déplaçant deux gemmes de son énergie disponible vers sa zone de fatigue.