



La bête ensorcelée grogna de mécontentement. A nouveau, le sorcier Stygien pointa son doigt vers Conan et ordonna « Na Jar! » Le dragon s'exécuta, bien que chaque pas qu'il effectuait vers Conan semblait une bataille de l'esprit, une lutte entre la volonté du monstre et celle de son maître.

Conan pris sa respiration et se prépara à l'assaut inévitable, son épée longue prête au combat. Il ne ressentait aucune peur, seulement de la pitié pour l'ophidien possédé. Le dragon chargea, sa gueule grande ouverte, ses dents telles des lames de rasoir, les énormes muscles de ses flancs écailleux se tendant alors qu'il fonçait sur sa proie. Patience. Au tout dernier moment Conan se jeta de côté, évitant de justesse la collision. Le dragon glissa sur le sol de bois pourri, ses longues griffes noires déchirant les planches.

Le dragon se tourna et se dressa, se préparant à bondir, mais en un instant, Conan lui brisa le côté de son museau reptilien du plat de sa lame d'acier. Momentanément étourdie, la bête retomba en s'accroupissant et étemua. Elle regarda autour d'elle, l'air perplexe. Soudain, elle sembla réaliser quelque chose et son regard se tourna au-delà de Conan, vers le sorcier Stygien. Révulsion, inimitié, mépris, non, c'était de la haine pure qui enveloppait son esprit sauvage. Conan s'écarta obligeamment, alors que la bête passait devant lui en grognant vers sa nouvelle cible.

« Di obedecer... Di obedecer... DI OBEDECER! » Les cris de Nahtok moururent dans sa gorge déchirée par les crocs du lézard.





## Gagner la partie :



Les héros gagnent si Nahtok est tué avant la fin du tour 8, ayant accompli leur quête pour mettre fin au règne de terreur du somber sorcier stygien.



L'Overlord gagne si tous les héros sont tués ou que Nahtok est toujours vivant à la fin du tour 8. Nahtok s'évapore dans le brouillard des marais.



## Suggestions pour 3 héros :

- \* Conan le vagabond (épée de Conan, bouclier, armure de cuir)
- \* Amboola (épée tyrannique, cote de maille)
- \* Valéria (épée, dague de parade, armure de cuir)

## Suggestions pour 4 héros :

- \* Hadrathus (dague, force de Gullah, halo de Mitra, peau de pierre). Hadrathus démarre avec son halo.



Après la mise en place, chaque héros place 5 gemmes en zone de fatigue. La partie commence par le tour des héros.



## Mise en place de l'Overlord:



**3 héros :** L'Overlord a 8 gemmes dont 2 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

**4 héros :** L'Overlord a 10 gemmes dont 2 en zone de fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.

Nahtok a 5 points de vie et dispose des sorts réveil de Dagon, inversion, morsure de Set et malchance.

L'araignée géante a 4 points de vie, le scorpion géant 5 et le dragon 9.



**Invocation de monstre :** Soit le scorpion géant soit l'araignée géante peuvent être ramenés sur le plateau. La créature invoquée doit être placée sur une zone avec laquelle Nahtok a une ligne de vue.



## Règles spéciales :

- ◇ Le dragon - Il peut occuper n'importe quelle zone de passerelle en bois et peut entrer dans tous les bâtiments. Au début du scénario, placer la tuile du dragon entre l'Overlord et les héros.  
Au début de chaque tour de l'Overlord, ce dernier lance un dé jaune non relançable. Si au moins une hache est obtenue, l'Overlord prend la tuile et contrôle le dragon pour ce tour. Si aucune hache n'est obtenue, les héros prennent la tuile et contrôlent le dragon pour ce tour. A 4 héros, utiliser un dé orange à la place.  
Celui qui contrôle le dragon peut le déplacer et attaquer avec le dragon sans dépenser de gemmes. Il est interdit de dépenser des gemmes pour ajouter des points de mouvement supplémentaire ou pour défendre le dragon.
- ◇ Poison du scorpion - Si le scorpion touche un héros, ce dernier encaisse les dégâts normalement et doit ensuite réaliser une action de défense gratuite. Il n'est pas permis de dépenser des gemmes pour augmenter le nombre de dés lancés. Sur un résultat de 0 le héros est empoisonné, sinon il n'est pas empoisonné. Un héros empoisonné doit déplacer une gemme de fatigue en blessure au début de chaque tour des héros. S'il n'y a plus de gemmes en fatigue, elles sont prises en énergie disponible. Le poison peut être annulé en buvant une potion de vie. Le dragon est immunisé au poison.
- ◇ Réveil de Dagon - Le sort a un coût de 4 et une saturation de 4. Le lanceur prend le contrôle du dragon pour un tour et peut le déplacer et le faire attaquer. Le dragon doit être dans une zone avec laquelle le lanceur a une ligne de vue. Le sort doit être lancé avant que le dragon ait bougé ou attaqué ce tour. Des gemmes peuvent être dépensées pour ajouter des mouvements ou pour défendre le dragon. Si l'Overlord contrôle déjà le dragon, ce sort est sans effet.
- ◇ Marécages - Les zones de marécage ne peuvent pas être traversées. Si un personnage rate un saut, il tombe et doit dépenser 3 points de mouvement pour ressortir de l'eau.
- ◇ Tonneaux - Il y a 5 tonneaux qui ne sont pas fermés. Le paquet de cartes contient 3 potions de vie, 1 orbe explosif et une arbalète.



*Christopher Dodge*

*Traduit par Mathieu Hatt*