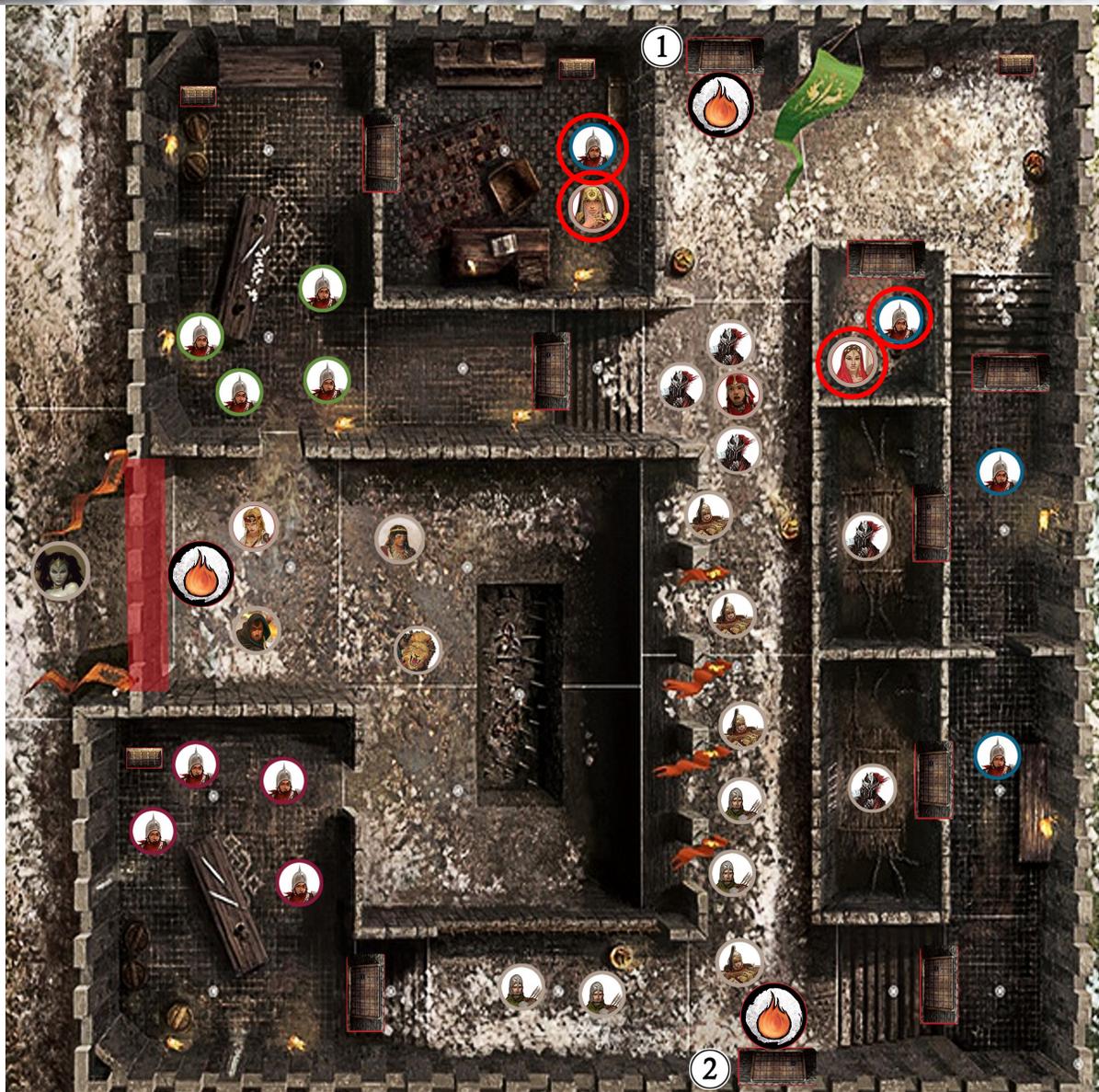




Conan ignore que le capitaine de l'avant-poste a déjà trahi son roi, séduit par les promesses de richesse et de luxure de la sorcière. Il a versé dans la nourriture de sa garnison une décoction préparée par la sorcière qui rend ses soldats incapables de tout jugement, et les force à lui obéir aveuglément. Seuls deux gardes d'élite résistent à la drogue, et se retrouvent enfermés dans les cellules du fortin. Le capitaine a commencé par capturer la fille du chef d'un village de la vallée afin de dissuader tout soulèvement des habitants. Puis, informé par des éclaireurs de l'arrivée du roi et de ses compagnons, il décide de leur tendre une embuscade. Apporter la tête du roi Conan à la sorcière lui vaudra sûrement de nombreuses faveurs supplémentaires! Sans la moindre méfiance, Conan et ses compagnons pénètrent dans la cour de l'avant-poste au petit matin. À peine ont-ils dépassé la herse de l'entrée que celle-ci se ferme derrière eux dans un grondement sinistre. Les voilà pris au piège dans la cour, à la merci des archers postés sur les murs, et des soldats qui accourent de tous côtés en hurlant, répondant à l'injonction de leur capitaine corrompu « Apportez moi la tête du vieux Lion! ». Conan et ses compagnons vont devoir sauver leur peau. Heureusement, Belit qui a été retardée, arrive au fort quelques instants après que la herse se soit refermée et que le combat ait commencé. Peut être pourra-t-elle aider ses compagnons à se sortir de cette périlleuse situation?



Gagner l'acte 1 :



Les héros doivent éviter d'être tous neutralisés et vaincre le capitaine dans l'espoir qu'il donnera l'ordre à ses hommes de cesser le combat avant le tour 8. Voir les règles spéciales pour les autres objectifs.



L'Overlord gagne la campagne si tous les personnages sont neutralisés. Sinon, il peut réduire le degré de victoire des héros pour leur compliquer la tâche dans l'acte suivant (cf. règles spéciales).



La partie démarre par le tour de l'Overlord au tour 1 (il n'y a pas de tour 0).



Mise en place des héros :



- * Amra le lion (Hache, écu, cotte de maille, lion de Conan)
- * Hadrathus (dague, potion de vie, sorts : halo de Mitra, guérison de Mitra, main de mort, rage de Bori)
- * Valéria (épée, dague de parade, armure de cuir)
- * Belit reine de la côte noire (sabre de pirate, poignard)



Le lion n'obéit qu'à Conan. S'il est tué il est perdu définitivement. Si Conan est neutralisé, le lion retourne/ reste à ses côtés et continue d'attaquer les figurines de l'Overlord sur sa zone mais n'obéit à personne d'autre.



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



Mise en place de l'Overlord :



L'Overlord dispose de 13 gemmes dont 8 en zone de fatigue et en récupère 5 par tour (il commence donc la partie au tour 1 avec 10 gemmes disponibles et 3 en fatigue).



Le capitaine a 6 points de vie. Il a une épée Zingarienne et une fiole.



6

Tuile évènement :



Le capitaine s'impatiente : si Conan n'a pas encaissé plus de 5 gemmes en zone de blessure, l'Overlord peut immédiatement activer gratuitement successivement 2 tuiles (sauf évènement) dont le coût est inférieur ou égal à 4 (au moment de l'activer).

Exécutez les otages! : le capitaine hurle l'ordre d'exécuter les otages. Les héros ont jusqu'à la fin de leur prochaine activation pour les sauver.

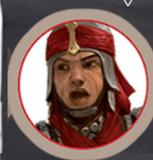
Les deux évènements ci-dessus ne peuvent être joué qu'une fois, seulement à partir du tour 2 et à condition que l'évènement « retour de patrouilles » n'ait pas été joué.



Retour de patrouilles : des troupes à l'extérieur du fortin arrivent en renfort. L'Overlord peut utiliser 6 points de renfort. Ne peut être joué qu'une fois et seulement à partir du tour 4. La tuile évènement permet dorénavant à l'Overlord de faire revenir des unités en renfort (4 points) à chaque activation.



Règles spéciales :



- ◇ Vaincre le capitaine - Le capitaine est un traître corrompu doublé d'un lâche. Dès que ses points de vie tombent à 2 ou moins, il tombe à genoux, donne l'ordre à ses soldats de déposer les armes, et demande merci. Les autres soldats obéissent au capitaine aveuglément et arrêtent immédiatement de combattre. Les héros doivent alors décider entre eux s'ils le font prisonnier ou l'exécutent. En cas de désaccord c'est le joueur qui contrôle Conan qui tranche. S'ils lui laissent la vie sauve, il leur donne des informations sur la sorcière qui leur seront utiles pour la suite (cf. « Entre les actes 1 et 2 »). Dans les deux cas :

- Ils peuvent récupérer son épée ainsi que la fiole, remplie d'un liquide poisseux et sombre.
- L'acte 1 est fini et on passe à l'acte 2 (lire d'abord « Entre les actes 1 et 2 »).

- ◇ Les soldats envoûtés - S'ils sont tués, ils ne peuvent être ramenés en renfort tant que l'évènement « retour de patrouilles » n'a pas été joué. Les dragons noirs envoûtés qui survivent à ce scénario pourront être utilisés comme alliés dans les actes suivants.



- ◇ Belit et règles de furtivité - Belit démarre de l'autre côté de la herse (zone rouge sur la carte) et peut atteindre l'une des deux autres entrées (notées 1 et 2 sur le plan) en trois déplacements (on considère qu'elle fait le tour à l'extérieur des remparts).

- Tant qu'elle reste furtive, elle ne peut pas être attaquée ou être gênée/bloquée et bénéficie de la compétence crochetage (+1 dé rouge  pour ouvrir les coffres ou les portes).
- Chaque fois qu'elle entre dans ou quitte une zone contenant une ou plusieurs figurines ennemies, ou si une ou plusieurs figurines ennemies entrent dans sa zone, elle doit réussir une manœuvre complexe de difficulté égale au nombre d'ennemis dans sa zone. Pendant le tour de l'Overlord, on termine les déplacements de tous les ennemis d'une tuile avant qu'elle ne fasse le test. Si elle ne dispose d'aucune gemme en énergie disponible, elle échoue automatiquement et est découverte.
- En cas d'échec, le(s) garde(s) qui l'ont aperçue donnent l'alerte. Les autres ennemis sont mis au courant de sa présence, mais Belit peut toutefois tenter de rester furtive à condition d'éliminer ceux qui l'ont vue puis de réussir une manœuvre complexe dont la difficulté est cette fois le double du nombre de figurines dans sa zone en ce qui concerne les futurs gardes auxquels elle souhaitera se dissimuler.
- Tant que Belit est furtive, elle peut tenter d'éliminer un ennemi discrètement si celui-ci est seul sur sa zone. Elle doit réaliser une attaque au corps-à-corps en considérant que l'armure passive de la cible est de zéro. L'Overlord peut défendre normalement. Si l'ennemi n'est pas éliminé en une seule attaque, il aperçoit Belit et alerte les autres gardes de sa présence.
- Belit ne peut être furtive que seule (sans autre héros ou allié se déplaçant avec elle).

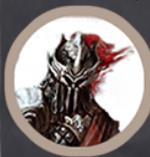


YRIS



YELANDA

- ◇ **Les otages** - Les héros entendent les appels à l'aide de jeunes femmes dans certaines pièces (comme indiqué sur le plan). Chacune est surveillée par un garde qui ne la quitte sous aucun prétexte (l'Overlord ne peut l'activer) et qui ne sont pas placés sur le plateau au début de la partie. Dès que la porte est ouverte ou détruite par un héros, l'action suivante des héros doit être de tuer le garde immédiatement, sans quoi il exécute sa prisonnière avant de se défendre contre eux. Une fois sauvées, les otages peuvent toujours être attaquées par des figurines de l'Overlord. Elles n'ont pas d'armure passive et ont un seul point de vie. Tant qu'elles sont sur une zone avec au moins un héros, elles bénéficient de la compétence « sous protection ». Elle peuvent se déplacer automatiquement avec un héros/allié. Pour chaque prisonnière vivante à la fin de l'acte 1, les héros auront un avantage dans les actes suivants (cf. « Entre les actes 1 et 2 » et l'introduction de l'acte 2). Si le capitaine est vaincu avant que l'Overlord n'utilise l'évènement « exécutez les otages! », les deux otages sont considérées comme libérées automatiquement avec la victoire des héros. L'Overlord n'a pas le droit de déplacer des figurines dans les pièces où se trouvent les otages ou de les attaquer tant qu'il n'a pas utilisé l'évènement « exécutez les otages ».



- ◇ **Les prisonniers** - Les deux dragons noirs ayant résisté à l'envoutement sont enfermés chacun dans une cellule. L'Overlord ne peut les contrôler. Lorsqu'un héros entre dans une zone adjacente à une des cellules, le dragon noir à l'intérieur l'interpelle et lui demande de le libérer. S'ils sont libérés (la porte de leur cellule est ouverte ou détruite), ajouter une tuile de dragons noirs que les héros peuvent utiliser. Le héros qui a libéré les dragons noirs peut les commander comme s'il disposait de la compétence commandement. Conan peut aussi toujours les commander. Si le capitaine est vaincu avant que cela ne soit fait, ils seront également disponibles dans l'acte suivant pour aider les héros.



- ◇ **Portes** - Les 10 portes sont verrouillées. Les figurines de l'Overlord les ignorent. Les héros peuvent soit crocheter la serrure (difficulté 2, sauf 3 pour les deux portes des cellules dans lesquelles sont enfermés les dragons noirs), soit détruire la porte en l'attaquant au corps-à-corps (il faut infliger le double de la difficulté indiquée en points de dégâts, en une ou plusieurs attaques d'un ou plusieurs héros). Les portes n'ont pas de défense passive.



- ◇ **Coffres** - Il y a 4 coffres. Le contenu du paquet est le suivant : épée courte, armure d'écailles, arc Bossorien, hache de bataille. Un objet non ramassé pendant la partie n'est pas récupérable une fois la partie terminée.

- ◇ La fosse est considérée comme étant fermée, on ne peut pas tomber dedans.



- ◇ Les personnages situés sur les parapets ont des lignes de vue sur la cour et bénéficient du bonus de surplomb pour les attaques à distance. L'inverse est vrai, mais les personnages situés en hauteur bénéficient de la protection des créneaux ou du parapet contre les attaques à distance, avec un point supplémentaire d'armure passive.



- ◇ Un personnage avec la compétence saut peut sauter d'un mur sans dommage. Sans la compétence, il encaisse un dé jaune de dégâts sans défense possible. 🟡

- ◇ Mettre ou enlever une armure nécessite de dépenser un nombre de gemmes égal à son encombrement divisé par 2 et arrondi au supérieur (1 gemme pour une armure de cuir, 3 pour l'armure d'écailles).