



Unis par le shaman assoiffé de sang Zogar Zag, les tribus pictes ont traversé la Rivière Noire et ravagent les provinces frontalières de Conajohara. Le fort Tuscelan est tombé, et son embrasement entraîne des volutes de fumées noires qui s'élèvent au Nord comme un phare de désespoir. « Le fort est condamné » grogne Conan à ses compagnons, en observant la colonne de fumée, « il faut que nous prévenions les colons, sinon les pictes pourraient traverser la rivière Tonnerre et prendre Velitrium avant que les gens ne sachent ce qui s'est passé! » Se dépêchant vers le Sud, Conan et ses amis sonnent l'alarme auprès de la première colonie qu'ils trouvent. N'ayant pas le temps de ramasser provisions ou trésors, les colons paniqués fuient pour sauver leur vie. Alors que le village se vide de ses habitants, le son de tambours battants annonce l'arrivée d'un groupe de guerriers pictes. « Nous devons leur donner autant de temps que possible! » Conan s'écrie, indiquant à ses compagnons de se préparer à se défendre contre la horde approchante. Conan sent une main se poser sur son bras, et se tournant, aperçoit une femme vêtue de la tenue des prêtresses de Mitra. « Je connais une incantation qui repoussera ces sauvages », entonne la prêtresse, « mais le rituel prendra du temps. Protégez moi jusqu'à ce que je finisse l'incantation! ». Conan hoche la tête en signe d'approbation, sans mettre en doute la déclaration de la jeune femme. En tant que fils d'un peuple sauvage et superstitieux, le barbare ne souffre pas du scepticisme intellectuel des hommes plus civilisés. Se réfugiant au centre du village, la prêtresse entonne sa psalmodie. Conan et ses amis préparent leurs armes alors que les guerriers couverts de peintures de guerre et hurlants encerclent le petit hameau...



Chasseurs bleus

Chasseurs rouges

Chasseurs verts

Hyènes

Guerriers

Démon

Serpent géant

Gagner la partie :



Les héros gagnent si la prêtresse est toujours vivante à la fin du tour 12.



L'Overlord gagne si la prêtresse est tuée avant la fin du tour 12.

La partie débute par le tour des héros (tour 0).



Mise en place des héros :

- * Conan (Espée de Conan, armure de cuir)
- * Belit (Lance ornementale, bouclier tribal)
- * Hadrathus (Dague, sorts téléportation, tempête d'éclairs et guérison de Mitra)
- * Shevatas (Kriss, couteaux de lancer)



Les héros commencent sans aucune gemme en fatigue.



Mise en place de l'Overlord :



Le système d'intelligence artificielle de l'Overlord élimine l'utilisation de gemmes. Les tuiles sont activées aléatoirement à l'aide d'un dé à 8 faces. Le déplacement, l'attaque et la défense des personnages de l'Overlord sont gouvernées par des règles spécifiques détaillées dans les règles spéciales page suivante.

Le démon noir a 2 points de vie, le serpent géant en a 4.

- ◇ **Coffres** - Il y a 7 coffres contenant 2 potions de vie, 2 orbes explosifs, 1 hache de bataille, 1 cotte de maille et 1 arbalète.
- ◇ **Barricades** - Elles ont 2 d'armure passive et 1 point de vie. Un héros ou une unité de l'Overlord avec la compétence défoncer peut se déplacer à travers la barricade en dépensant 1 point de mouvement supplémentaire. Sans la compétence, il faut détruire la barricade pour passer.
- ◇ **Tentures** - Les tentures des huttes nécessitent de dépenser 1 point de mouvement supplémentaire pour les traverser et bloquent les lignes de vue.



Règles spéciales :

- ◇ Activation des tuiles - Au début du tour de l'Overlord, lancer le D8 pour déterminer la tuile à activer.
 - Pendant les tours 1-4, activer 2 tuiles, pendant les tours 5-8 3 tuiles et pendant les tours 9-12 4 tuiles.
 - Les tuiles activées restent en place et ne sont pas placées à la fin de la rivière.
 - Chaque tuile ne peut être activée qu'une fois, si le dé donne un résultat déjà obtenu, le relancer.
 - Tuile évènement : si cette tuile est activée, relancer immédiatement le D8, la tuile indiquée par le nouveau résultat est activée deux fois de suite ce tour. Si le D8 indique une tuile qui a déjà été activée ce tour ou la tuile évènement, relancer le dé. Cette tuile ne peut pas être activée plus d'une fois par tour.
 - **IMPORTANT** : juste avant qu'une tuile soit activée, toutes les unités tuées de cette tuile sont ramenées en renfort dans la zone de départ de l'unité. Les unités ramenées sont immédiatement activées avec les autres. Il est donc impossible pour les héros de gagner en éliminant tous les ennemis, la seule façon de gagner est de maintenir la princesse en vie pendant 12 tours. Hadrathus peut utiliser tempête d'éclairs sur les zones de départ des unités de l'Overlord, mais cela ne fournira aucun avantage aux héros.
- ◇ Mouvement - Les unités de l'Overlord suivent des chemins prédéfinis et indiqués sur la carte.
 - Les unités se déplacent de leur mouvement le long de leur chemin jusqu'à ce qu'elles rencontrent un héros/allié.
 - Si une unité se situe sur une zone contenant un héros/allié, elle ne se déplace pas.
- ◇ Attaque - Les unités de l'Overlord activées ciblent les héros/alliés en fonction de la hiérarchie indiquée ci-dessous. Le premier personnage listé est attaqué en premier. Si un héros/allié n'est pas présent ou a déjà été attaqué ce tour, le suivant dans la liste est ciblé. Si tous ont été attaqués, on revient au début de la liste.
 - Hiérarchie : Conan, gardes de Belit, Belit, Shevatas, Hadrathus, prêtresse.
 - Si une unité se situe sur une zone contenant un héros/allié, elle ne se déplace pas.
- ◇ Défense - Les unités de l'Overlord se défendent toujours avec un seul dé orange. 
 - Relance : seules les unités ayant des relances (toutes sauf les hyènes) peuvent relancer un dé. L'Overlord ne relance jamais de dé en défendant. Sur un dé jaune ou orange, relancer seulement les résultats nuls. Sur un dé rouge, relancer seulement les résultats de 0 et 1.
- ◇ Attaque des barricades - Si une unité de l'Overlord termine son mouvement adjacent à une barricade, elle ignore les héros/alliés et attaque la barricade. Seul le serpent peut continuer son mouvement à travers une barricade (il est le seul à disposer de la compétence défoncer).

Auteur : Michael Hamilton

Traduit par Mathieu Hatt