



Accroupi, paré pour le combat, Conan agrippait féroce­ment sa lance dont le tranchant semblait darder des éclairs plus terribles encore que ceux qui embrasaient ses yeux d'un bleu volcanique. L'adversaire du farouche Cimmérien s'élança dans une charge irrésistible, faisant tournoyer sa puissante massue en os. Conan roula sur sa droite, évitant adroitement l'attaque et entailla le ventre de la brute. Sa lance pénétra profondément dans la chair meurtrie. L'attaque avait porté et pourtant la bête ne vacilla pas. "Par Crom!" s'écria le barbare, "Quel blasphème de la nature est-ce là?"

Conan réalisa soudainement que l'individu qui lui faisait face n'était ni vivant, ni mort. Une horreur impie née de quelque sombre nécromancie. L'aberration chargea de nouveau, maniant sa gigantesque massue comme un marteau de forgeron et cherchant à enfoncer le Cimmérien dans le sol comme s'il était un vulgaire clou. Conan para les coups répétés avec sa lance, dont la hampe finit par se briser. Tournoyant sur lui-même, il repéra la hache de bataille d'un camarade tombé plus tôt et gisant non loin. Il bondit, mais la brute fut plus rapide encore. Elle l'attira au sol et une lutte acharnée s'ensuivit.

Alors que le Cimmérien bataillait féroce­ment afin de s'extirper de l'emprise de la créature, il fut soudain terrassé par le souffle mortifère que le monstre lui exhala en plein visage. Pris d'une violente convulsion, Conan s'effondra et lentement, tout devint noir...



## Gagner la partie :



Conan doit se voir administrer l'élixir au plus tard au tour 10 ou il meurt. Kavula doit être tué, mais cela peut être accompli à n'importe quel moment avant ou après le tour 10.



L'Overlord gagne à la fin du tour 10 si Conan n'a pas reçu l'élixir, ou si tous les héros ont été tués.



## Suggestions pour 3 héros :

Conan ne peut être choisi comme un des héros.

- \* Shevatas (kriss, couteaux de lancer, armure de cuir)
- \* Taurus (poignard Yuetschi, arc Zingarien)
- \* Valeria (Épée, dague de parade, armure de cuir)

## Suggestions pour 4 héros:

- \* Hadrathus (dague, putréfaction, halo de Mitra, guérison de Mitra). Hadrathus démarre avec son halo actif.



Après la mise en place, chaque héros place 5 gemmes en zone de fatigue.



## Mise en place de l'Overlord:



**3 héros :** L'Overlord démarre la partie avec 8 gemmes en zone de réserve et 2 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



**4 héros :** L'Overlord démarre la partie avec 10 gemmes en zone de réserve et 2 en zone de fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



**Renforts :** 2 points de renfort



**Briser les os :** Kavula peut sacrifier n'importe quel nombre d'alliés squelettes placés dans la même zone que lui ou dans une zone adjacente, afin d'invoquer un golem d'os. Le golem d'os possède un point de vie par squelette sacrifié. Suivez les étapes suivantes :

1. L'Overlord retire les figurines de squelettes sacrifiés du plateau et place le golem d'os dans la zone de Kavula.
2. L'Overlord retire la tuile événement de la rivière.
3. L'Overlord place la tuile du golem d'os à la fin de la rivière.
4. Si le dernier squelette d'une tuile est sacrifié, retourner la tuile et la placer à la fin de la rivière.



Kavula (primitif hyperboréen) dispose des sorts rage de Bori et drain d'énergie.



5 

### Règles spéciales :

- \* Adjacence - Deux zones ne sont pas considérées adjacentes si elles sont séparées par un mur ou une porte fermée.
- \* Portes - Un héros adjacent à une porte peut réaliser une manipulation complexe avec une difficulté de 3 pour crocheter la serrure. En cas de succès, retirer la porte du plateau. Une fois la porte retirée, si des ennemis occupent la zone dorénavant adjacente, le héros suit les règles de discrétion d'un héros entrant dans une zone adjacente occupée par des ennemis (voir ci-dessous).
- \* Pièges - Lorsqu'un héros pénètre dans une des zones de la cour contenant un piège, il doit réussir une manipulation complexe de difficulté 2 pour l'éviter. En cas d'échec, il tombe et encaisse 2 dés orange de dégâts (l'armure passive s'applique). Un héros qui tombe dans le piège perd ses points de mouvements gratuits restants et doit dépenser un point de mouvement supplémentaire pour sortir du piège. Une fois qu'un héros est tombé dans le piège, ce dernier est révélé et il n'est plus nécessaire de l'éviter. Tomber dans le piège ne déclenche pas l'alarme.
- \* Modifications de la carte - La porte située entre la cour piégée et les quartiers de Kavula dans la partie nord-ouest de la forteresse n'existe pas dans ce scénario et est remplacée par un mur comme indiqué sur la mise en place : 
- \* Discrétion - Les héros pénètrent dans la forteresse en étant furtifs et le restent à moins qu'un des héros rate son jet de discrétion. Lorsqu'un héros furtif pénètre dans une zone adjacente à une zone occupée par des ennemis, il doit faire un test (qu'importe le nombre d'ennemis) avec un dé jaune non relançable. 
  - ◇ Si aucune hache n'est obtenue, l'alarme est déclenchée, et tous les ennemis adjacents gagnent un point de mouvement gratuit que l'Overlord doit utiliser immédiatement s'il le souhaite.
  - ◇ Si une hache est obtenue, le héros demeure furtif.
  - ◇ Si deux haches sont obtenues, le héros demeure furtif et gagne un point de mouvement gratuit à utiliser immédiatement s'il le souhaite.

Lorsqu'un héros furtif démarre son tour dans une zone adjacente à une zone occupée par des ennemis, il suit les règles d'entrée d'un héros dans une zone adjacente à une zone occupée par des ennemis.

Lorsqu'un héros furtif entre dans une zone occupée par des ennemis, il doit faire un test (qu'importe le nombre d'ennemis) avec deux dés jaunes non relançables. 

- ◇ Si aucune ou une seule hache est obtenue, le héros est repéré et l'alarme est déclenchée. Tous les ennemis dans la même zone gagnent une attaque gratuite, que l'Overlord doit utiliser immédiatement s'il le souhaite.

- ◇ Si 2 ou 3 haches sont obtenues, le héros reste furtif et peut tenter une attaque au corps à corps.
- ◇ Si 4 haches sont obtenues, le héros gagne une attaque surprise gratuite : lancer 2 dés de la même couleur que l'attaque au corps à corps du héros, plus éventuellement le dé de son arme. Des gemmes supplémentaires peuvent être allouées à l'attaque (sur l'emplacement de combat au corps à corps de sa fiche). Si la puissance de l'attaque est supérieure à la défense de la cible, cette dernière subit la différence en dégâts. Cette attaque doit être résolue une fois que tous les héros dans la zone ont effectué leurs jets de discrétion, ou elle est perdue.

Lorsqu'un héros commence son tour dans une zone occupée par des ennemis, ou que des ennemis entrent dans une zone occupée par un héros furtif, ce dernier suit les règles concernant l'entrée d'un héros furtif dans une zone occupée par des ennemis.

- \* **Combat rapproché** - Les héros furtifs peuvent tenter des attaques. Si tous les ennemis de la zone sont éliminés à la fin du tour des héros, les héros restent furtifs. Dans le cas contraire, ils déclenchent l'alarme.

Si après une attaque de combat rapproché réussie, des ennemis occupent une zone adjacente à celle du héros, ce dernier suit les règles de héros furtif entrant dans une zone adjacente à celle occupée par des ennemis.

- \* **Alarme** - Lorsqu'un héros est repéré, un son étrange, similaire à la plainte d'une banshee, semble jaillir de partout et nulle part à la fois. À partir de ce moment, les héros ne peuvent plus être furtifs. De plus, un squelette est invoqué dans les quartiers de Kavula à l'emplacement indiqué par le portail (pion ) à la fin de chaque tour de l'Overlord (dans la limite du nombre disponible de squelettes). La couleur du squelette invoqué est déterminée par l'Overlord mais est restreinte aux couleurs disponibles dans la rivière. Si la couleur correspond à une tuile morte, celle-ci est remise sur son recto en restant sur sa position. Le portail est détruit lorsque Kavula est tué. L'utilisation d'un orbe explosif déclenche l'alarme.

- \* **Escalader** - Un personnage peut se déplacer d'une zone de balcon à une zone de sol comme s'il s'agissait d'une frontière normale. Il doit lancer deux dés jaunes non relançables (1 seul s'il dispose de la compétence saut) pour déterminer les dégâts. Un personnage avec la compétence escalade ne peut pas escalader les murs. Les zones de balcon sont considérées adjacentes à la cour.

- \* **Conan** - Conan a été empoisonné et gît inconscient dans une des cellules. Il ne se réveillera que si on lui administre l'élixir. S'il n'est pas réveillé, il est considéré comme un objet d'un encombrement de 9. À cause de son état affaibli, Conan ne peut sortir de la forteresse sans aide. Au moins un héros doit survivre et l'assister. Conan n'est pas un héros, et même s'il est réveillé, il n'est pas en état de participer à un combat.

- \* **Coffres** - Durant la mise en place, l'Overlord place 4 coffres comme indiqués sur le plan. Le paquet de cartes contient 2 potions de vie, un orbe explosif, 1 élixir.

*Christopher Dodge*

*Traduction: Mathieu Hatt*