

Le Livre de l'Overlord

Avertissement : il est fortement conseillé de lire au préalable le Livre des Héros.

VUE GÉNÉRALE

Ce livret est destiné à expliquer les règles de jeu de l'*Overlord*.

Dans *Conan*, l'*Overlord* est un acteur du jeu à part entière qui permet à un joueur de contrôler des hordes destructrices, de puissants nécromants et des bêtes monstrueuses pour atteindre ses propres objectifs en déployant sa stratégie. **Les Héros cherchent à forger leur légende ; l'*Overlord* est là pour la détruire !**

Contrairement aux Héros qui disposent chacun d'une fiche leur permettant de contrôler un personnage, l'*Overlord* a devant lui une tablette, nommée le Livre de Skelos, qui lui permet de contrôler une multitude de personnages au travers d'un système de jeu simple et tactique.

Les troupes de L'*Overlord* sont matérialisées par des tuiles regroupant les figurines dont les caractéristiques sont identiques et qui agissent simultanément comme les Guerriers pictes ou les Pirates. Parfois, une tuile ne représente qu'un seul personnage central au scénario comme le terrible sorcier Zogar Sag ou l'impitoyable Capitaine Zaporavo.

LE LIVRE DE SKELOS



Il s'agit du plateau de jeu de l'*Overlord* grâce auquel il contrôle ses troupes.

❶ Pions Améliorations ponctuelles x 3

Ils se placent dans les trois emplacements supérieurs du Livre de Skelos et permettent à l'*Overlord* d'augmenter la capacité de mouvement de ses unités, de les défendre ou de relancer les dés dont le résultat ne le satisfait pas (cf. page 8).

❷ Tuile Énergie disponible de l'*Overlord* x 1

Il se place dans l'emplacement principal de gauche du Livre de Skelos et représente la zone d'Énergie disponible de l'*Overlord*. Les gemmes rouges placées dans cette zone représentent la capacité d'action de l'*Overlord*.

❸ Tuile Fatigue de l'*Overlord* x 1

Il se place dans l'emplacement principal de droite du Livre de Skelos et représente la zone de Fatigue de l'*Overlord*. On y place les gemmes rouges utilisées par l'*Overlord* pour réaliser ses actions.

❹ Tuiles Récupération x 2

Selon le scénario, on place l'un des deux jetons entre les zones d'Énergie disponible et de Fatigue et représente le nombre de gemmes que l'*Overlord* transfère de sa zone de Fatigue vers sa zone d'Énergie disponible lors de sa phase de récupération (cf. page 4).

❺ Pions Coûts d'activation x 8

Ils se placent dans les emplacements prévus du Livre de Skelos, de gauche à droite dans l'ordre croissant. Ils représentent le coût d'activation des tuiles de l'*Overlord* (cf. page 5).

❻ Rivière

L'*Overlord* y place ses tuiles dans l'ordre indiqué par le scénario.

❼ Les tuiles de l'*Overlord* x 45 (Barbarian) / x 62 (King*)

Chaque tuile représente une ou plusieurs figurines dont les caractéristiques sont identiques ou des événements qu'il pourra utiliser. L'*Overlord* peut activer une tuile parmi celles présentes dans sa Rivière pour prendre le contrôle de ses figurines ou utiliser les événements (cf. page 5).

(*) la version King de la boîte de base de *Conan* correspond à la version disponible pendant la campagne Kickstarter.

Les tuiles

Les tuiles de l'*Overlord* se divisent en deux catégories : les tuiles Unités et les tuiles Événement.

Au début de chaque partie, les Unités et Événements sont placées dans la Rivière, selon l'ordre donné par le scénario.

Les tuiles Unités

Toutes **les tuiles Unités** comportent les mêmes éléments :



1. le nom de l'unité,
2. l'illustration d'une figurine de l'unité,
3. la couleur de socle de l'unité. On utilisera les sous-socles de couleur pour différencier les unités. Un contour de tuile Unités gris signifie qu'on n'utilisera pas de sous-socle,
4. la base de points de mouvement de chaque figurine de l'unité,
5. la défense passive de chaque figurine de l'unité,
6. la caractéristique combat au corps-à-corps ou à distance de chaque figurine de l'unité,
7. la ou les compétences de chaque figurine de l'unité,
8. le coût de renfort éventuel de chaque figurine de l'unité.

Les tuiles Événements



La plupart des scénarios proposent au moins une **tuile Événements** :

Lorsque la tuile Événements est activée, l'*Overlord* doit réaliser **l'un** des événements décrits par le scénario. Dans certains scénarios, la tuile Événement permet de déclencher plusieurs événements à chaque activation de la tuile. Le nombre, la nature et les modalités de déclenchement des événements dépendent entièrement du scénario.

Structure du tour

Dans *Conan*, deux camps s'affrontent : celui des Héros qui jouent en coopération et celui de l'*Overlord*, seul maître de ses troupes.

Chaque camp joue à tour de rôle en commençant par le camp indiqué dans le scénario.

Une fois le tour des Héros terminé, c'est à l'*Overlord* de jouer.

À son tour de jeu, l'*Overlord* peut jouer 0, 1 ou 2 tuiles de la Rivière afin d'activer ses troupes et de les lancer à l'attaque des Héros. Chaque tuile représente une figurine, un groupe de figurines dont l'*Overlord* prend le contrôle lorsqu'il active cette tuile, ou des événements. Une fois que l'*Overlord* a terminé ses activations, c'est au tour des Héros de jouer.

Le tour de jeu de l'Overlord

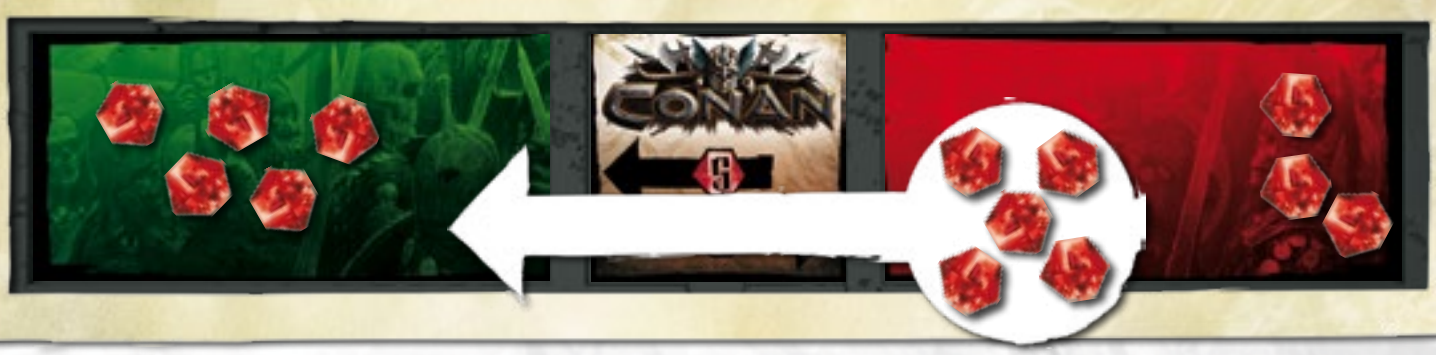
Le tour de jeu de l'*Overlord* se déroule toujours selon quatre phases qui s'enchaînent dans l'ordre suivant :

1. la phase de récupération,
2. la phase de progression du pion compte-tour,
3. la phase d'activation,
4. la phase d'entretien de fin de tour.

1. La phase de récupération

L'*Overlord* commence par rapatrier toutes les gemmes qu'il a utilisées pendant le tour des Héros (pour défendre ses unités, pour ses sorts en réaction...) vers sa zone de Fatigue. Puis il transfère un nombre de gemmes d'énergie égal à son indice de récupération depuis la zone de Fatigue vers la zone d'Énergie disponible. L'indice de récupération de l'*Overlord* est indiqué par le scénario et varie en fonction de la mise en place et du nombre de Héros qui lui font face au début de la partie.

*L'indice de récupération de l'*Overlord *est de 5. Pendant la phase de récupération, l'*Overlord *transfère donc 5 gemmes de la zone de Fatigue (à droite en rouge) vers la zone d'Énergie disponible (à gauche en vert). Au début de son tour, il aura donc 10 gemmes disponibles.*



2. La phase de progression du pion compte-tour

*L'*Overlord *fait avancer le pion compte-tour d'une case. Dans cet exemple, l'*Overlord *commence le 3e tour de jeu.*



3. La phase d'activation

Lors de la phase d'activation, l'Overlord a la possibilité d'activer 0, 1 ou 2 tuiles Unités ou Événements de la Rivière.

Chaque fois qu'il active une tuile Unités ou Événements, l'*Overlord* doit en payer le coût d'activation en transférant le nombre de gemmes d'énergie adéquat depuis sa zone d'Énergie disponible vers sa zone de Fatigue. **Le coût d'activation d'une tuile dépend de sa position sur la Rivière et correspond au nombre inscrit au-dessus de la tuile.**

L'*Overlord* peut aussi activer une tuile morte (cf. page 7). Celle-ci compte dans la limite des deux tuiles que l'*Overlord* peut activer durant sa phase d'activation.



L'*Overlord* transfère 3 gemmes de sa zone d'Énergie disponible vers sa zone de Fatigue. Ensuite, il extrait la tuile pour la repositionner tout au bout de la Rivière en faisant glisser les autres tuiles vers la gauche.



Alors seulement il joue la **totalité des personnages contrôlés par la tuile**, en commençant par utiliser tout ou partie de la base de points de mouvement de tous les personnages contrôlés par la tuile, avant de pouvoir effectuer les attaques de chacun.

Les points de la base de points de mouvement inutilisés avant les attaques sont perdus.

La seconde tuile activée peut être la même que la première, mais sa deuxième activation devra être payée à son nouveau coût.

4. La phase d'entretien de fin de tour

À la fin du tour, les gemmes dépensées sur les cartes Sorts et toutes les autres gemmes dépensées par l'*Overlord* sont rapatriées dans sa zone de Fatigue.



Caractéristiques d'une tuile

La défense passive



Un certain nombre de points de dégât sont automatiquement absorbés par la défense passive lors de chaque attaque contre un personnage contrôlé par cette tuile. Il faut donc soustraire la défense passive aux points de dégât pour obtenir le nombre de points de blessure subis par un personnage contrôlé par cette tuile lors de chaque attaque contre ce personnage.

Au centre du village, Conan fait face à un garde. Le Cimmérien lui assène un coup de hache provoquant 5 points de dégât :

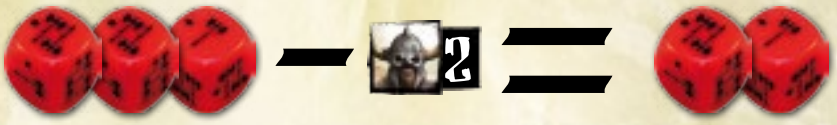






Le garde dispose de 2 points de défense passive.

Il subit donc 3 points de blessure (5 - 2) qui doivent être soustraits de ses points de vie.



Puisqu'il ne dispose que d'un seul point de vie et que l'Overlord ne désire pas dépenser de gemmes pour réaliser une défense active (cf. page 8 Défense active), le garde meurt et sa figurine est retirée du plateau.

La base de points mouvement



Il s'agit du nombre de points de mouvement gratuits dont dispose chaque figurine de la tuile. Ces déplacements gratuits ne peuvent être effectués qu'avant l'attaque de n'importe quel figurine associée à la tuile. Si tous les déplacements gratuits n'ont pas été utilisés avant l'attaque, le reliquat est perdu. Tout autre déplacement doit être payé, pour chaque figurine, en utilisant des points de mouvement supplémentaires (cf. page 8 Points de mouvement supplémentaires).

La caractéristique de combat au corps-à-corps



Il s'agit du nombre et du type de dés que chaque personnage contrôlé par cette tuile lance lorsqu'il attaque au corps-à-corps. Les résultats de ces dés peuvent éventuellement être améliorés par des relances (cf. page 8 Relance), mais leur nombre et leur type ne peuvent en aucun cas être augmentés.

La caractéristique de combat à distance



Il s'agit du nombre et du type de dés que chaque personnage contrôlé par cette tuile lance lorsqu'il attaque à distance. Les résultats de ces dés peuvent éventuellement être améliorés par des relances (cf. page 8 Relance), mais leur nombre et leur type ne peuvent en aucun cas être augmentés.

Phénomène de gêne (cf. page 17 du Livre des Héros)

Les mouvements sont sujets au phénomène de gêne.
Le combat au corps-à-corps n'est jamais sujet au phénomène de gêne.
Le combat à distance est sujet au phénomène de gêne.

Les compétences



Les compétences sont représentées par des pictogrammes. Elles sont détaillées dans les aides de jeu « Compétences ».



Le nombre de points de vie et les tuiles mortes

Lorsqu'un personnage n'a plus de points de vie, il est mort et sa figurine est retirée du plateau. Lorsque tous les personnages d'une même tuile sont morts, la tuile est considérée comme morte. Elle est repositionnée à droite, tout au bout de la Rivière (comme si elle avait été activée), puis elle est retournée sur sa face « ensanglantée ». Elle continuera à circuler normalement dans la Rivière. Si un ou plusieurs personnages de la tuile viennent en renfort (cf. ci-dessous), on la retourne à nouveau en la laissant à sa position actuelle dans la rivière. L'*Overlord* peut activer une tuile morte. Celle-ci compte dans la limite des deux tuiles que l'*Overlord* peut activer durant sa phase d'activation. Dans ce cas, il ne joue aucune figurine et déplace normalement la tuile à la fin de la rivière.

Les sbires (personnages mineurs et impersonnels comme les Chasseurs pictes ou les Pirates) n'ont qu'un seul point de vie. Les lieutenants et les monstres en ont plusieurs, leur nombre est indiqué sur chaque scénario sous la Rivière. Les points de vie des lieutenants et des monstres sont symbolisés par un pion, à l'effigie de leur figurine, que l'on place sur la piste compte-tour.

Dépolluer la Rivière

À tout moment lors de son tour, l'*Overlord* peut « dépolluer la Rivière » en retirant du jeu une ou plusieurs tuiles mortes. Il lui en coûte deux gemmes d'énergie par tuile qu'il doit également retirer définitivement du jeu en les prenant en priorité dans sa zone de Fatigue puis, si sa zone de Fatigue est vide, dans les zones d'améliorations ponctuelles ou sur les cartes sorts et enfin dans sa zone d'Énergie disponible . Dépolluer la Rivière ne compte pas comme une action et il n'y a pas de limite au nombre de tuiles qui peuvent être extraites du Livre de Skelos, tant que l'*Overlord* peut ou veut en payer le coût. Les figurines d'une tuile Unités ainsi retirée du jeu ne peuvent plus revenir dans la partie (y compris par un événement de renfort).

Le coût de renfort



La plupart des sbires sont susceptibles d'apparaître ou de réapparaître en cours de partie dans les zones de renfort. Lorsque c'est le cas, un indice de renfort figure sur la tuile : il s'agit du coût à payer, en points de renfort, pour l'apparition ou la réapparition de chaque figurine de la tuile. Les points de renfort, lorsque le scénario en propose, sont obtenus par l'activation de la tuile Événement. Dans chaque scénario, les zones de renfort sont signalées par le pictogramme ci-dessus. Si une zone de renfort est saturée (cf. page 22 du Livre des Héros), l'*Overlord* peut choisir de faire réapparaître ses renforts dans la zone adjacente. Si la zone adjacente est elle aussi saturée, il n'est pas possible de faire apparaître de renforts dans cette zone.
Sauf mention contraire, les renforts de l'*Overlord* ne sont possibles qu'avec les figurines tuées pendant le scénario.
Si un ou plusieurs personnages d'une tuile morte (cf. ci-dessus) réapparaissent en renfort, on retourne la tuile à nouveau en la laissant à sa position actuelle dans la rivière.



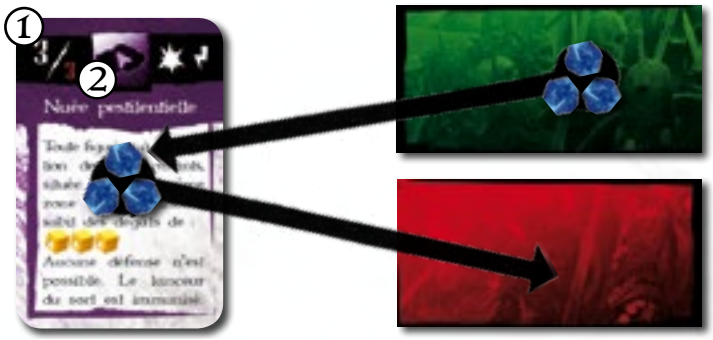
L'Overlord estime que c'est le moment opportun pour leur retour en jeu et décide d'activer la tuile Événement pour réaliser l'événement « Renfort : 4 points ». Il en paye donc le coût soit 7 gemmes (sa position dans la Rivière).

Trois des chasseurs pictes verts ont été tués plus tôt dans la partie. Leurs figurines sont donc disponibles pour un renfort.



La tuile Événements passe normalement à la fin de la rivière, puis l'Overlord joue l'événement « Renfort : 4 points ». Il choisit de faire revenir, pour 1 point chacun (leur coût de renfort respectif), les trois chasseurs qu'il fait réapparaître sur les zones de renfort. N'ayant plus de figurines à faire réapparaître, le dernier point de renfort est perdu.

Attention : les tuiles Unités contrôlent un nombre variable de personnages. Ainsi, certaines tuiles contrôlent un personnage unique (c'est souvent le cas avec les lieutenants, qui sont des personnages uniques) tandis que d'autres peuvent contrôler de multiples personnages, tous identiques (de simples sbires la plupart du temps). Le nombre de personnages contrôlés par une même tuile Unités varie d'une partie à l'autre, mais également en cours de partie, en fonction des pertes et des renforts éventuels. Par défaut et sauf indication contraire dans le scénario, le nombre de figurines associées à une tuile ne peut pas dépasser le nombre indiqué en début de scénario.



Certains personnages contrôlés par l'*Overlord* sont capables de manipuler la magie et disposent pour cela de cartes Sorts.

Elles sont placées face visible près du Livre de Skelos. Pour lancer un sort, l'*Overlord* doit d'abord activer la tuile du personnage doté de ce sort. Une fois cette tuile activée, l'*Overlord* peut lancer le sort en plus des déplacements et attaque du personnage.

Lancer un sort a un coût, en gemmes d'énergie, indiqué sur sa carte (1). Ce coût peut être fixe ou variable selon le sort. Lorsque le sort est lancé, l'*Overlord* en paie le coût en déposant sur la carte le nombre de gemmes adéquat prises dans sa zone d'Énergie disponible.

Les effets d'un sort sont indiqués sur sa carte.

Certains sorts fonctionnent en réaction et peuvent être activés à tout moment. Ils sont signalés par la présence du pictogramme sur la carte. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'activer la tuile du personnage pour lancer le sort pendant le tour des héros.

En aucun cas le nombre de gemmes présentes sur la carte Sorts ne peut dépasser son indice de saturation (2).

À la fin du tour, les gemmes posées sur la carte Sorts regagnent la zone de Fatigue de l'*Overlord*.

Améliorations ponctuelles

Il est possible pour l'*Overlord* d'améliorer ponctuellement certaines caractéristiques des personnages qu'il contrôle en dépensant des gemmes. Chaque dépense de gemmes n'est effective que pour un seul personnage et doit donc être renouvelée indépendamment pour chaque personnage dont on veut améliorer les caractéristiques. Ces améliorations sont au nombre de trois.



Points de mouvement supplémentaires

Après avoir dépensé la base de points de mouvement du ou des personnages d'une tuile, l'*Overlord* est libre d'acheter des points de mouvement supplémentaires. Chaque point de mouvement supplémentaire coûte une gemme d'énergie, qui doit être déplacée depuis la zone d'Énergie disponible vers la zone de Fatigue. Un personnage ne peut jamais dépasser le double de sa base de points de mouvement grâce aux améliorations ponctuelles. L'achat des points de mouvement supplémentaires peut se faire avant ou après l'attaque. C'est donc la seule façon pour les personnages de l'*Overlord* de se déplacer après avoir attaqué. Cette amélioration ponctuelle n'est utilisable que pendant le tour de l'*Overlord*.



Défense active

À l'instar des Héros, les personnages de l'*Overlord* sont capables de se défendre en dépensant des gemmes d'énergie. **Pour chaque gemme ainsi dépensée le personnage peut lancer dont le résultat vient s'ajouter à la défense passive du personnage**. L'*Overlord* doit choisir une fois pour toutes l'intensité de cette défense active (le nombre de gemmes qu'il y consacre), après quoi il ne pourra plus y ajouter de dés. Une seule défense est possible par attaque.



Relance

À l'instar des Héros, l'*Overlord* peut relancer les dés dont le résultat ne le satisfait pas, en dépensant une gemme d'énergie par relance. Cette amélioration ponctuelle est utilisable à tout moment par l'*Overlord*, y compris pendant le tour des Héros pour relancer ses jets de défense par exemple.

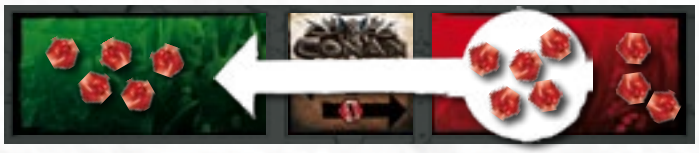


EXEMPLE DE TOUR DE JEU

*L'*Overlord *est aux prises avec trois Héros qui investissent son village picte. Ils viennent de terminer leur tour de jeu et lui passent la main. C'est donc à son tour d'agir…*



…Il commence par récupérer 5 gemmes (le nombre indiqué par le scénario) qu'il transfère depuis sa zone de Fatigue vers sa zone d'Énergie disponible, puis fait progresser le pion compte-tour d'une case.





*L'*Overlord *décide de bloquer Conan, qui se situe dangereusement près de la hutte de Zogar Sag, en envoyant sur lui ses trois Guerriers pictes, dotés de la compétence Bloqueur. Pour ce faire, il active la tuile Guerriers pictes située en 3e position sur la Rivière (il lui en coûte donc 3 gemmes d'énergie). Après avoir payé, il extrait la tuile de la Rivière, fait glisser vers la gauche toutes les tuiles qui peuvent l'être (c'est-à-dire la rangée de tuiles qui se trouvaient à droite de la tuile activée) et replace la tuile tout au bout de la Rivière. Il peut maintenant jouer les figurines correspondant à la tuile Guerriers pictes.*



Il déplace alors les trois guerriers contrôlés par la tuile. Pour les deux premiers, la base de points de mouvement suffit.



Pour le troisième (qui se trouve sur la même zone qu'Hadrathus), il est nécessaire de dépenser une gemme afin d'acheter un point de mouvement supplémentaire de façon à compenser le phénomène de gêne et franchir les deux limites de zone qui le séparent de Conan.



Une fois les déplacements de chacun effectués, les Guerriers pictes peuvent attaquer. Chacun d'eux va donc lancer un dé rouge pour son attaque. Le premier obtient deux symboles que Conan décide de défendre uniquement avec son armure de cuir en lançant un dé jaune. Avec un résultat de 1, l'armure le protège partiellement et il encaisse la différence, soit un point de blessure.



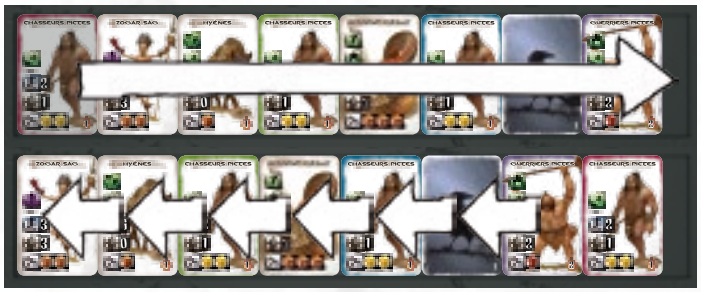
Le second guerrier obtient 3 symboles. Cette fois, en plus de son armure, Conan décide de réaliser une défense active pour laquelle il dépense 1 gemme. Il obtient 1 symbole pour son armure et 1 symbole pour son esquive. Il encaisse donc finalement 3 - 2 (soit 1) point de blessure.



Enfin, le troisième guerrier obtient 2 symboles qui sont intégralement absorbés par l'armure et une nouvelle défense active. C'en est terminé de l'action de la tuile Guerriers pictes.



L'Overlord a maintenant la possibilité d'activer une seconde tuile (potentiellement la même à son nouveau coût d'activation). Il a déjà dépensé 4 gemmes précédemment et décide d'être économe pour le reste de son tour. Aussi, se contente-t-il d'activer la première tuile de la Rivière. Il ne lui en coûte donc qu'une seule gemme. À nouveau, il extrait la tuile de la Rivière, fait glisser vers la gauche toutes les autres et la replace tout au bout de la Rivière.



Cette tuile contrôle les trois Chasseurs pictes à socle rouge, qu'il fait simplement sortir de leur hutte grâce à leur base de points de mouvement. Il décide de ne pas se lancer dans une dépense de points de mouvement supplémentaires pour les amener jusqu'à un adversaire et rend la main aux Héros qui vont pouvoir entamer un nouveau tour de jeu.



MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

❶ Les joueurs choisissent un scénario parmi ceux de ce livret (cf. à partir de la page 12) ou parmi ceux disponibles en ligne sur **www.monolithedition.com** puis désignent un *Overlord*.

❷ En fonction du scénario choisi, les joueurs déplient le plateau de jeu correspondant au centre de la table et placent les dés à proximité.

❸ Chaque Héros choisit le personnage qu'il incarnera parmi ceux proposés par le scénario puis prend la fiche de personnage et la figurine correspondantes. Il place sa figurine dans la zone du plateau de jeu indiquée par le scénario.

❹ Chaque Héros prend les cartes Équipements, Sorts et Objets indiquées par le scénario et les place face visible près de sa fiche de personnage.

❺ Chaque Héros prend le nombre de gemmes bleues indiqué en bas à gauche de la zone d'Énergie disponible de sa fiche de personnage et les répartis entre sa zone d'Énergie disponible et sa zone de Fatigue comme indiqué par le scénario. Enfin, chacun des Héros place une gemme rouge sur son tableau de récupération sur la position « actif ».

❻ Pendant ce temps, l'*Overlord* pose devant lui le Livre de Skelos, y place le nombre de gemmes rouges indiqué par le scénario et les réparti entre sa zone d'Énergie disponible et sa zone de Fatigue.

❼ Selon les indications du scénario, l'*Overlord* place ses tuiles dans la Rivière et prend ses éventuelles cartes Équipements, Sorts et Objets qu'il dispose face visible devant lui.

❽ L'*Overlord* dispose sur le plateau de jeu ses figurines, en utilisant si besoin les sous-socles de couleur et les pions éventuels, en fonction des indications du scénario.

❾ L'*Overlord* place la piste compte-tour près du Livre de Skelos et pose le pion compte-tour sur la position « 0 », ainsi que les éventuels pions Points de vie de ses personnages comme indiqué par le scénario.

❿ Tous les joueurs prennent connaissance des Règles spéciales, forment éventuellement le paquet de cartes Équipements et disposent les autres éléments de jeu (réserve de figurines, tuiles additionnelles...). Sauf indication contraire, aucune information du scénario n'est cachée aux Héros ou à l'*Overlord*.

Il s'agit de la mise en place du scénario «Dans les griffes des pictes» à 4 joueurs.



Les scénarios

Les pages qui suivent proposent des scénarios pour jouer à *Conan* mais vous êtes libre d'inventer les vôtres ou de jouer ceux que vous pourrez trouver sur notre site internet (www.monolithedition.com).

Le nombre de corbeaux dans le bandeau à droite du titre indique leur niveau : 1 corbeau = peu complexe, 2 corbeaux = intermédiaire, 3 corbeaux = complexe. Le nombre de joueurs est indiqué dans le bandeau à gauche du titre.

4-5 Dans les griffes des Pictes

Alors que résonnent les tambours de guerre des tribus pictes installées au-delà de la Rivière Noire et que leurs incursions jusqu'au Fleuve Tonnerre se multiplient, nombre de colons quittent précipitamment le territoire du Conajohara pour regagner les terres plus sûres du royaume d'Aquilonie. Conan, éclaireur le long de la frontière pour le compte de Valannus, Commandant de Fort Tuscelan, est témoin du massacre d'une colonne de réfugiés en provenance de Velitrium. Les Pictes se retirent victorieux avec une prisonnière et Conan reconnaît en elle Yselda, la fille du gouverneur de la cité. Le Cimmérien sait que les heures d'Yselda sont comptées et qu'elle sera prochainement sacrifiée sur l'autel de Jhebbal Sag, le Seigneur des Bêtes. De retour à Fort Tuscelan, Conan choisit de former un petit groupe de combattants expérimentés afin de venir en aide à la fille du gouverneur et de ramener la tête de Zogar Sag comme le lui demande Valannus.



Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent trouver Yselda, couper la tête de Zogar Sag puis sortir du village avec Yselda et la tête.

À l'issue du tour 8, les Pictes arrivent en nombre afin d'assister au sacrifice et les Héros ne peuvent plus s'échapper. La partie est alors remportée par l'*Overlord*.

La partie débute par le tour des Héros.

3 Héros : nous vous suggérons d'utiliser :
- Conan (hache de bataille, bouclier et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer),
- Hadrathus (dague et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra et Tempête d'éclairs). Hadrathus commence avec son Halo de Mitra activé.

4 Héros : nous vous suggérons de rajouter Bêlit (lance d'ornement). Elle se déploie sur la même zone que l'un des autres Héros.

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

3 Héros : l'*Overlord* commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

4 Héros : l'*Overlord* commence avec 11 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.

Renfort : 4 points de renfort .

Zogar Sag : ne dispose pas de sort pour ce scénario.



5 8

Si vous ne possédez pas de figurines de Guerriers Pictes (socle violet), utilisez les figurines de Chasseurs pictes pour les représenter sur le plateau de jeu.

Règles spéciales :

- **Yselda :** avant le déploiement des Héros, l'*Overlord* choisit secrètement un des pions chiffrés. Celui-ci désigne la hutte où Yselda est retenue. À chaque nouvelle hutte visitée par les Héros, l'*Overlord* doit indiquer si Yselda s'y trouve. Si c'est le cas, il doit retourner le pion face visible et placer la figurine de princesse dans la hutte correspondante. Yselda est inconsciente, un Héros peut la porter en réalisant une manipulation simple. Il prend alors le pion qu'il place près de sa fiche de personnage. Son encombrement est de 6. Yselda n'a qu'un seul point de vie et aucune armure. Elle est tuée si elle subit une attaque (comme une attaque de zone par exemple). Le camp qui la tue perd immédiatement la partie.
- **Zogar Sag :** il ne peut pas sortir du village. Lorsqu'il est tué, sa tête représentée par son pion de Points de vie tombe au sol. Un Héros peut la ramasser en réalisant une manipulation simple. Il place alors ce pion près de sa fiche de personnage. Sa tête a un encombrement de 2.
- **Fuite du village :** si un Héros quitte le plateau (1 mouvement normal à partir d'une zone située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.
- **Tentures :** entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplémentaire à cause des tentures.
- **Huttes en bois :** les cloisons des huttes peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.
- **Escalade :** franchir les rochers demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.
- **Coffres :** un coffre est placé dans chacune des huttes, soit 8 coffres au total. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 orbes explosifs, 2 potions de vie, 1 cotte de mailles, 1 arbalète, 1 écu et 1 arc bossonien.

4-5 La chasse à la tigresse

Cela fait des mois que le navire pirate La Tigresse écume les eaux des côtes de Stygie et des Royaumes Noirs, mettant ainsi à mal le fructueux commerce de l'or et de l'ivoire au grand dam du roi Ctesphon. Alors que la flotte stygienne semble incapable de mettre un terme aux agissements de la Reine de la Côte Noire, le roi promet une somme colossale à qui rapportera la tête de Bêlit.

Tandis que le navire de Bêlit a accosté pour se ravitailler et qu'une bonne partie de l'équipage est à terre, voici que surgit de nulle part Le Vandale, vaisseau du capitaine zingaréen Zaporavo bien décidé à toucher l'énorme prime et à tirer quelque gloire de cette chasse aux pirates.

Soutenus par une rangée d'archers et par la magie noire de Skuthus, nécromancien stygien envoyé par Ctesphon, le mercenaire zingaréen et ses troupes prennent rapidement pied sur le pont de La Tigresse. Seuls Conan, le maître-voleur Shevatas et une poignée de guerriers qui n'ont pas encore débarqué peuvent venir en aide à Bêlit.



Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent protéger Bêlit jusqu'au retour des marins ou tuer Zaporavo et Skuthus.

Pour gagner, l'*Overlord* doit tuer Bêlit avant la fin du tour 8.

La partie débute par le tour des Héros.

Bêlit et ses gardes se déploient comme indiqué sur le plan ci-dessus. Les autres Héros se déploient sur la zone 1.

3 Héros : nous vous suggérons d'utiliser :
- Conan (épée et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer),
- Bêlit (lance d'ornement et bouclier tribal) et ses 5 gardes.

4 Héros : nous vous suggérons d'ajouter Hadrathus (dague et 2 sorts : Halo de Mitra et Rage de Bori). Son Halo de Mitra n'est pas activé au début de la partie.

Tous les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de Fatigue.

3 Héros : l'*Overlord* commence avec 9 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

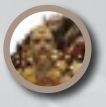
4 Héros : l'*Overlord* commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Renfort : 6 points de renfort.

Feu à volonté : toutes les troupes de l'*Overlord* peuvent effectuer une attaque à distance gratuite si elles en ont la capacité.

Loué soit Set : Skuthus se sacrifie pour invoquer le Démon des ténèbres. Skuthus est donc mort et l'un des deux objectifs des héros est réalisé. La tuile du démon remplace celle de Skuthus dans la rivière. Le démon des ténèbres a 6 points de vie.



Skuthus dispose de 2 sorts : Drain d'énergie et Halo de Set. Il commence avec son Halo de Set activé.



8 3

Règles spéciales :

* **Saut :** si un Héros ou Zaporavo échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. Si un pirate ou un garde de Bêlit échoue, il tombe à l'eau et meurt dévoré par les requins. La difficulté de chaque saut est indiquée sur le plan.

* **Coffres :** 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 1 orbe explosif et 1 coffre vide.



Adnane Badi

4 Au coeur des ténèbres

La Tigresse sillonne les eaux moroses du fleuve Zarkheba dont les rives mystérieuses sont recouvertes par une jungle lugubre. La Reine de la Côte Noire sait que se cache, derrière le mur de végétation, une très ancienne cité renfermant de fabuleux trésors. Mais de sinistres légendes rapportent que le lieu est hanté et les tribus noires l'évitent soigneusement.

Après plusieurs heures à longer les berges du fleuve dans un silence surnaturel, Conan aperçoit, au détour d'un nouveau coude, les crocs noirs de tours se dressant parmi les arbres. Une fois le navire amarré à d'anciens quais délabrés, les pirates ne peuvent que constater que la jungle a tout envahi et que les vestiges exhalent la décadence et la désolation.

Faisant fi de la crainte superstitieuse de ses hommes, Bêlit débarque avec son amant cimmérien, Shevatas et quelques hommes peu rassurés. La découverte d'une poignée de gemmes multicolores et d'un étrange couteau à la lame incurvée dans la crypte d'un temple les encourage à aller de l'avant.

Ils gagnent bientôt le centre de la ville où se dresse une petite forteresse dissimulant sous une végétation vénéneuse des tours délabrées et des murs écroulés. Ce n'est qu'en entendant résonner d'une voix sépulcrale « Restituez-moi mes biens, profanateurs impies ou j'inonderais l'autel de Set avec votre sang ! » qu'ils comprennent qu'ils sont tombés dans un piège tendu par Skuthus.



Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent tuer Skuthus.

Pour gagner, l'*Overlord* doit faire en sorte que Skuthus soit encore en vie à l'issue du tour 8. Il termine son incantation et se transforme en vautour pour s'enfuir dans les airs.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :
- Conan (épée, bouclier et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer),
- Bêlit (lance d'ornement, poignard Yuetshi) et 2 de ses gardes.

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

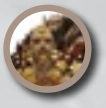
L'*Overlord* commence avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Renfort : 4 points de renfort .

Libération d'un monstre : les trois monstres dans les tours sont pétrifiés et inattaquables. L'*Overlord* peut lever le charme qui emprisonne un des monstres :
- le Démon des ténèbres (6 points de vie),
- le Serpent géant (8 points de vie),
- Khosatral Khel (7 points de vie).

La tuile du monstre libéré est placée à la fin de la Rivière.
Skuthus ne peut contrôler que deux monstres en même temps. Il ne peut pas y avoir sur la Rivière plus de deux tuiles de monstre actives en même temps (Démon noir compris).



Skuthus dispose de 2 sorts : Morsure de Set et Halo de Set. Il commence avec son Halo de Set activé. Il perd le Halo de Set chaque fois que sa tuile est activée.



6 5

Règles spéciales :

* **Poignard Yuetshi :** ce poignard permet de réduire l'armure de Khosatral Khel à 3.
* **Lignes de vue :** depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour. De plus, du fait de la différence de niveau, seules les zones directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.
* **Saut/Escalade depuis les remparts :** sauter depuis les remparts inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur les remparts est impossible.
* **Éboulis :** entrer dans une zone d'éboulis coûte 2 points de mouvement supplémentaires. Cependant, si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de coût supplémentaire.
* **Coffres :** 5 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 2 orbes explosifs et 1 javelot.

David Bertolo

4 Le dernier rituel

La province du Conajohara est à feu et à sang. Les Pictes ont franchi massivement la Rivière Noire sous l'impulsion du shaman Zogar Sag qui est parvenu à unifier plusieurs clans dans le but de décimer tous les colons aquiloniens et anéantir Fort Tuscelan.

Conan et son groupe d'éclaireurs parcourent la frontière sans relâche afin de sauver ceux qui peuvent encore l'être.

Ayant atteint la lisière méridionale de la province, où s'étendent de vastes marécages, ils arrivent à l'orée d'un village que des colons paniqués devant l'avancée picte sont en train de fuir. Seule une courageuse prêtresse de Mitra est restée en arrière afin de retarder les sauvages guerriers et empêcher un massacre inéluctable.

Conan et ses alliés gagnent le village afin d'installer des barricades de fortune. La prêtresse se lance dans un rituel magique complexe, utilisant les six reliques de son village, pour barrer la route aux troupes de Zogar Sag et laisser aux colons le temps de s'enfuir.



Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent protéger la prêtresse de Mitra jusqu'à l'accomplissement du rituel. Le rituel est accompli si le pion invocation atteint 0 sur la piste compte-tour ou, par défaut, à la fin du 12e tour.

Pour gagner l'*Overlord* doit éliminer la prêtresse de Mitra ou tous les Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (hache de bataille, bouclier et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer),
- Hadrathus (dague et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra et Tempête d'éclairs). Son Halo de Mitra n'est pas activé au début de la partie.

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

La partie débute par le tour de l'*Overlord*.

L'*Overlord* commence avec 12 gemmes en zone d'Énergie disponible. Il récupère 5 gemmes par tour.

Lorsque la tuile Événement est activée, l'*Overlord* doit appliquer tous les événements dans l'ordre :

Renfort : tous les Guerriers et Chasseurs pictes tués apparaissent aux entrées du village, sur les zones de renfort, tant qu'il reste de la place sur la zone.

Hâte bestiale : l'*Overlord* choisit une tuile de Pictes qui viennent d'arriver en renfort. Chacune des figurines de cette tuile qui viennent d'arriver en renfort dispose de 2 points de mouvement immédiatement utilisables.

Incantation : un des Héros lance autant de (sans relance possible) que de reliques encore intactes. Pour chaque symbole obtenu, il déplace le compteur Invocation (posé sur la case 10 au début de la partie) d'une case vers le 0. Si le pion atteint ou dépasse 0, l'incantation de la prêtresse de Mitra est terminée et les Héros ont gagné.



6

Règles spéciales :

- **Barricades :** les barricades sont infranchissables et bloquent les lignes de vue mais peuvent être attaquées selon les règles normales de combat. Les Pictes les attaquent tous ensemble en une fois. Chaque barricade a 12 points de vie en début de partie. Une fois à 0, on retire le pion Barricade et la voie est libre. Les barricades n'ont aucun point de défense passive et les attaques dirigées contre elles peuvent bénéficier de relances selon les règles normales.
- **Reliques :** au début du tour de l'*Overlord*, si l'une de ses figurines se trouve sur une zone contenant une relique , celle-ci est automatiquement détruite et l'on retire le pion Relique du plateau.
- **Prêtresse de Mitra :** elle ne se déplace pas et ne peut pas être portée. Si l'une des figurines de l'*Overlord* se trouve sur la zone de la prêtresse au début du tour de l'*Overlord*, cette dernière est automatiquement tuée et l'*Overlord* remporte la partie. La prêtresse ne peut pas être attaquée normalement.
- **Tentures :** entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplémentaire à cause des tentures.
- **Huttes en bois :** les cloisons des huttes peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.
- **Escalade :** franchir les rochers demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.

Nicolas Marfeuil

4 POUR TOUT L'OR D'OPHIR

Conan arpente sa cellule tel un lion en cage. Pendant que ses yeux d'un bleu incandescent scrutent chaque recoin à la recherche d'une échappatoire, il enrage littéralement d'avoir failli à sa mission de protection de la princesse Olivia, fille du roi d'Ophir.

L'intégralité du détachement chargé d'escorter la princesse en visite dans le sud du royaume a été massacrée par des soldats kothiens. Le Cimmérien, après avoir réalisé une sanglante moisson, a finalement succombé sous le nombre des ennemis et la fureur d'un étrange homme-singe surpuissant.

Olivia et Conan sont désormais prisonniers du Capitaine Arbanus, homme de confiance du roi Strabonus de Koth. Ce dernier a préféré la ruse et le rapt à de coûteuses opérations militaires pour s'approprier les mines d'or qui font la richesse d'Ophir.

Les Kothiens, rapidement repérés et traqués après leur forfait, sont parvenus à se retrancher dans un ancien fortin situé à la frontière des deux royaumes. Tandis que les troupes ophiriennes prennent position en installant des machines de guerre, les compagnons d'armes du Cimmérien infiltrent les lieux pour tenter une délicate mission de sauvetage. La volonté du roi d'Ophir est explicite : sa fille ne doit pas tomber vivante entre les mains de Strabonus.



Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent sauver Olivia et l'évacuer en dehors du plateau.

À l'issue du tour 8, les Ophiriens anéantissent le fort à l'aide de leurs trébuchets, tuant tous ses occupants. La partie est alors remportée par l'*Overlord*.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (hache de bataille, bouclier et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer),
- Hadrathus (dague et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra et Tempête d'éclairs). Son Halo de Mitra n'est pas activé au début de la partie.

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

L'*Overlord* commence avec 8 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Renfort : 4 points de renfort.

Chute d'un rocher : un rocher catapulté par l'armée ophirienne s'abat sur une zone choisie par l'*Overlord*. Chaque figurine présente dans cette zone subit une attaque de zone de .



6 8

Règles spéciales :

* **Olivia :** Olivia est inconsciente, les Héros doivent la porter (placer sur le plateau la figurine de la princesse et prendre le pion correspondant). Son encombrement est de 6. Olivia n'a qu'un seul point de vie et aucune armure. Elle est tuée si elle subit une attaque (comme une attaque de zone par exemple). Le camp qui la tue perd immédiatement la partie.
* **Porte renforcée :** une porte renforcée barre l'entrée de la zone où se trouve Olivia. Elle ne peut être ouverte qu'avec une clef que porte Arbanus de Koth (représenté par la figurine du capitaine). Récupérer la carte Clef après avoir tué Arbanus est une manipulation simple et coûte 1 gemme. Ouvrir la porte avec la clef est une manipulation simple et coûte 1 gemme en manipulation.
* **Emprisonné :** ouvrir la porte de la cellule de Conan est une manipulation complexe de difficulté 2.
* **Portes :** les portes simples (autres que celles qui retiennent Conan et Olivia) coûtent 1 point de mouvement supplémentaire la 1re fois qu'elles sont franchies. Elles sont ensuite retirées du jeu. Les hyènes ne peuvent pas franchir une porte fermée.
* **Lignes de vue :** depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour. De plus, du fait de la différence de niveau, seules les zones directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.
* **Saut/Escalade depuis les remparts :** sauter depuis les remparts inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur les remparts est impossible.
* **Éboulis :** entrer dans une zone d'éboulis coûte 2 points de mouvement supplémentaires. Cependant, si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de coût supplémentaire.
* **Coffres :** 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 2 orbes explosifs, 1 cotte de mailles et 1 arbalète.

Frédéric Henry

2 La colère d'Anu

Deux audacieux voleurs, un déserteur du Gunderland et un barbare cimmérien, se sont forgé en quelques mois une solide réputation parmi les cités-États de Corinthe en dérobant d'importantes richesses et en s'en prenant aux caravanes qui empruntent la Route des rois.

Un prêtre d'Anu corrompu, tout à la fois receleur et espion au service de la police de l'une des cités, dénonce les deux larrons et provoque la capture du Gunderman qui est immédiatement pendu. Conan, dans toute l'impétuosité de sa jeunesse, venge la mort de son associé et rétablit la justice en pillant le temple d'Anu et en éviscérant le prêtre responsable.

Le Cimmérien, lors de sa fuite, est malheureusement victime de la « Colère d'Anu », un puissant sortilège capable de lui faire perdre la raison en quelques jours sous l'emprise de terrifiantes hallucinations. Il n'a que peu de temps pour retrouver le prêtre à l'origine de cette malédiction et la briser.

Lors d'une procession religieuse entre deux cités-États, Conan saisit l'occasion d'agir. Les prêtres d'Anu, leur escorte de soldats et l'étrange homme-singe qu'ils exhibent le long du parcours font halte dans une auberge.



Objectifs :

Pour gagner, Conan doit parvenir à quitter l'auberge libéré de la malédiction. Il doit trouver le prêtre à l'origine du sortilège et le contraindre à l'annuler ou tuer le prêtre. Si Conan quitte l'auberge en ayant tué des prêtres, l'*Overlord* lui indique si l'un d'eux était à l'origine de la malédiction et si Conan gagne la partie.

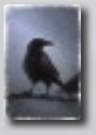
L'*Overlord* gagne la partie si Conan est tué ou s'il quitte l'auberge avec la malédiction.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser Conan (épée et armure de cuir).

Conan débute avec 0 gemme en zone de Fatigue. Le Héros joue sa phase de déclaration de l'état des Héros comme si aucun Héros n'était mort pendant la partie.

L'*Overlord* commence avec 4 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



Les événements deviennent disponibles en fonction de l'avancement du Héros. Chaque fois qu'un prêtre parle ou est tué, un événement supplémentaire est utilisable par l'*Overlord* :

- **0 prêtre :** 2 points de renfort ,
- **1 prêtre :** renfort d'une unité de 2 Gardes (ajout de la tuile à la fin de la Rivière, 4 unités max.),
- **2 prêtres** : toutes les figurines d'une tuile de Gardes gagnent immédiatement 2 points de mouvement,
- **3 prêtres :** Thak est libéré (ajout de la tuile à la fin de la Rivière). Thak a 10 points de vie.

L'*Overlord* place 5 pions numérotés de 1 à 5 face cachée sur le plateau pour représenter les prêtres. Celui avec le plus petit numéro représente le prêtre à l'origine de la malédiction.



Règles spéciales:

- **Interrogatoire:** Conan doit faire parler les prêtres pour trouver lequel est à l'origine de la malédiction. Sur la zone d'un prêtre, il peut dépenser 1 gemme en combat au corps-à-corps et lancer sans relance possible. Le nombre de symboles obtenus détermine ce qu'il se passe :
  - 0 : échec, rien ne se passe.
  - 1 ou 2 : réussite, le prêtre avoue s'il est à l'origine de la malédiction et la retire.
  - 3 : échec, le prêtre meurt avant de parler, mais il était peut-être à l'origine de la malédiction.
- **Libération de Thak:** au 12e tour, Thak se libère quoi qu'il arrive, excité par l'agitation qui règne dans l'auberge. Il n'y a pas de limite en nombre de tours, mais la libération de Thak accélère grandement la fin de la partie. Si Conan entre dans la cellule de Thak avant qu'il ne soit libéré, celui-ci est immédiatement mis en jeu comme si l'événement « 3 prêtres » avait été déclenché. On résout l'événement au moment où Conan entre dans la zone de Thak.
- **Renfort:** Il y a 2 types de zone de renfort utilisable pour l'événement Renfort :
  - celle qui se trouve dans la chambre (1 seul pion) est consommable. Le pion est retiré après usage.
  - celle qui se trouve devant l'auberge (2 pions) est illimitée.
- **Murs:** tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.
- **Saut/Escalade depuis la balustrade:** sauter de la balustrade inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 gemmes pour un personnage ayant la compétence Escalade.
- **Saut/Escalade depuis un escalier:** sauter des escaliers inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la zone d'un escalier par la rambarde sur le côté coûte 1 gemme pour un personnage ayant la compétence Escalade. Emprunter l'escalier normalement n'engendre pas de surcoût de points de mouvement.
- **Coffres:** 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 3 potions de vie, 2 orbes explosifs et 1 coffre vide.

David Bertolo

3 La poursuite infernale 1/2

Ayant flairé un guet-apens lors d'un rendez-vous avec des pirates des îles Baracha, Conan a fui Tortage et a rejoint l'équipage du Capitaine Zaporavo, sur Le Vandale. En quelques semaines, la personnalité du Cimmérien et ses connaissances de marin l'ont rendu très populaire auprès des flibustiers ; devenu un meneur influent, il a réussi à capter l'attention de la voluptueuse Sancha, la favorite du mercenaire zingaran.

Zaporavo est cependant resté très méfiant vis-à-vis de celui qu'il perçoit désormais comme un rival qu'il faudra tôt ou tard éliminer. Mais l'heure n'est pas au règlement de compte, car les voiles d'un vaisseau marchand argosséen apparaissent à l'horizon. Les hommes d'équipage du Vandale rejoignent leur poste de combat et s'attaquent avec succès à cette proie facile qui n'offre finalement que peu de résistance. Le bateau capturé étant intact, Zaporavo souhaite en tirer profit tout autant que de sa cargaison. Décision est prise de faire voile en direction du port zingaran le plus proche.

Tandis que Conan se retrouve sur le navire argosséen avec une partie des marins qui lui est favorable, il choisit de forcer le destin et déclenche une mutinerie pour non seulement s'emparer du vaisseau marchand, mais aussi s'attaquer au Vandale pendant que celui-ci est affaibli.



Objectifs :

Pour passer à la seconde partie du scénario, les Héros doivent rattraper le bateau de Zaporavo. Les deux bateaux avancent à peu près à la même vitesse. Les Héros vont devoir faire avancer plus rapidement leur bateau pour rattraper celui de Zaporavo. Il faut pour cela faire avancer de « 6 lieues » (6 cases) le pion sur la piste compte-tour.

Pour gagner, l'*Overlord* doit tuer tous les Héros.

Note 1 : il n'y a pas de limite de tours dans ce scénario. Le pion compte-tour est utilisé pour compter les 6 lieues séparant les deux bateaux.

Note 2 : seule une partie du plateau est utilisée pour ce scénario. L'autre bateau n'est pas accessible.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (hache de bataille et armure de cuir),
- Shevatas (dague de parade, lames de lancer et armure de cuir).

Tous les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de Fatigue.

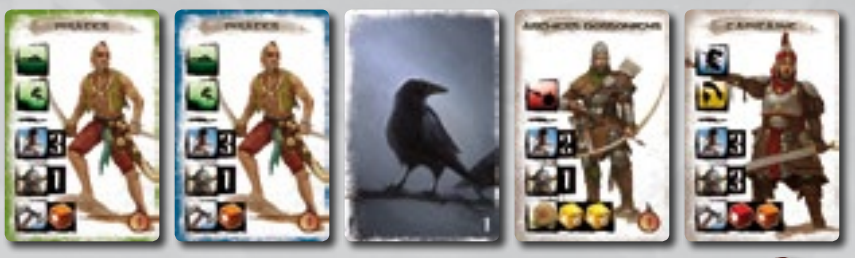
L'*Overlord* commence avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Renfort : 4 points de renfort. L'*Overlord* ne peut pas contrôler plus de 5 pirates avec une même tuile Pirates.

Vague scélérate : une vague gigantesque secoue le bateau. L'*Overlord* lance (relance permise) et déplace autant de figurines que le nombre de symboles obtenus. Les Héros peuvent être déplacés jusqu'à 3 zones sans jamais passer par-dessus bord, les pirates mutins basculent automatiquement par-dessus bord et se noient.

Tourner casaque : l'*Overlord* lance (relance permise). Pour chaque symbole obtenu, remplacez un pirate mutin par un pirate de la réserve (si possible).



5

Règles spéciales :

* **Activation des pirates mutins :** les pirates rouges sont des mutins et ils sont considérés comme les Alliés des Héros pour ce scénario. À tout moment du tour des Héros et une seule fois par tour, un Héros peut activer tous les pirates mutins. Ils sont activés gratuitement et de la même manière que les sbires de l'*Overlord* (déplacement + attaque), à la différence qu'ils ne peuvent pas bénéficier d'amélioration ponctuelle.

* **Avec moi !:** le charismatique Conan persuade d'autres pirates de rejoindre la mutinerie. Au début de chaque nouveau tour de jeu des Héros, le joueur incarnant Conan lance (relance permise). Pour chaque symbole obtenu, placez 1 pirate mutin rouge (provenant de la réserve) dans la zone où se trouve Conan, ou dans une zone adjacente si celle-ci est saturée. Il ne peut y avoir au maximum que cinq pirates mutins en jeu.

* **Navigation :** pour chaque zone de contrôle du navire (les 2 mâts et la poupe) occupée en majorité par le camp des Héros, tous les pirates mutins présents sur la zone doivent sacrifier leur action de combat et un Héros présent dans la même zone doit dépenser 1 gemme en manipulation pour faire avancer le bateau d'une lieue supplémentaire. La Navigation n'est possible qu'une fois par tour, par zone et par figurine.

* **Coffres :** 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 1 orbe explosif et 1 arbalète.

Philippe Tille

3 La poursuite infernale 2/2

Ce scénario ne peut être joué indépendamment du premier opus de La Poursuite infernale à la fin duquel les joueurs laissent tout en place sur le plateau. Les Héros laissent leur fiche de personnage dans le même état (répartition des gemmes, équipements…). La partie reprend au tour où la première partie s'est arrêtée.

L'Overlord déploie Zaporavo et 2 Archers comme indiqué ci-dessous puis place tous les Pirates bleus et verts morts dans le scénario précédent et issus de la réserve aux emplacements indiqués sur Le Vandale : ① ② ③

Si nécessaire, retournez face visible et/ou replacez à la fin de la Rivière les tuiles Pirates verts, Pirates bleus dans cet ordre puis rajoutez la tuile Archers à la fin de la Rivière.

Enfin, placez la tuile de Zaporavo à la fin de la Rivière avec 7 points de vie.



Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent tuer Zaporavo ou couler *Le Vandale* en réalisant 8 points de dégât de tir de baliste.

Pour gagner, l'*Overlord* doit tuer tous les Héros.

Note : il n'y a pas de limite de tours dans ce scénario. Le pion compte-tour est utilisé pour compter les dégâts infligés au *Vandale*.



Renfort : 4 points de renfort .

Baliste enrayée : l'*Overlord* lance (relance permise). S'il obtient au moins 1 symbole, l'*Overlord* indique une zone avec baliste. Celle-ci ne peut pas être utilisée lors du prochain tour des Héros.

Règles spéciales :

* **Saut :** si un Héros, Zaporavo ou le capitaine échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. Si un pirate échoue, il tombe à l'eau et meurt dévoré par les requins. La difficulté de chaque saut est indiquée sur le plan.
* **Tir de baliste :** pour chaque zone avec une baliste tournée vers *Le Vandale* et occupée en majorité par le camp des Héros, tous les Pirates mutins présents sur la case doivent sacrifier leur action de combat et un Héros doit réaliser une manipulation simple pour déclencher un tir de baliste. Le camp des Héros lance (relance permise), chaque symbole inflige 1 dégât au *Vandale*. Chaque baliste ne peut tirer qu'une seule fois par tour.

Philippe Lille

4 FAITS COMME DES RATS

Les rires et les vociférations fusent tandis que résonne le tintement des chopes remplies d'ale qui s'entrechoquent. Conan et ses compagnons festoient, dilapidant les restes de leur dernière solde, perçue il y a peu alors qu'ils servaient encore dans l'armée du royaume d'Ophir.

Aujourd'hui, ils sont bruyamment attablés à la taverne du Rat, car Conan est de retour en Corinthe dans la cité-État dirigée par le Prince Murilo, qu'il a autrefois aidé à se débarrasser d'un puissant rival en la personne du prêtre rouge Nabonidus. Le Cimmérien a reçu un message du Prince, lui signifiant son intention de le rencontrer hors protocole officiel. Rendez-vous a ainsi été pris à la taverne.

Mais Conan et ses compagnons ne se doutent pas qu'ils ont été attirés dans un vil traquenard. De puissants notables, dont le projet est de renverser Murilo, ont drogué leurs boissons et les ont emprisonnés dans la salle basse de la taverne.

Les conspirateurs sont aidés par Jenna, une catin proche de Nabonidus et humiliée par Conan : elle est partie délivrer la créature du prêtre rouge, Thak, gardée captive depuis sa confrontation avec Conan et désireuse de se venger.



Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent s'échapper de la taverne par les fenêtres de l'étage car l'entrée de l'auberge et celle de la cave sont sous bonne garde. Les fenêtres des chambres à l'étage et celle du sous-sol ont été condamnées avec des barreaux métalliques. Ils devront donc trouver le matériel nécessaire en fouillant tous les coffres de l'auberge. À l'issue du tour 10, le reste de la garde entre dans la taverne et les Héros se retrouveront à nouveau en cellule.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (épée),
- Shevatas (kriss et bouclier),
- Hadrathus (lance d'ornement et 3 sorts : Guérison de Mitra, Possession de Set et Contrôle mental).

Tous les Héros débutent avec 3 gemmes en zone de Fatigue.

L'*Overlord* commence avec 1 gemme en zone d'Énergie disponible et 11 en zone de Fatigue. Il récupère 2 gemmes par tour.



Renfort : 4 points de renfort .

La vengeance de Thak : le numéro de la salle dans laquelle arrive Thak est déterminé par l'*Overlord* en lançant . La somme des symboles obtenus détermine dans quelle salle Thak entre en jeu. L'*Overlord* peut dépenser des gemmes pour modifier ce résultat. Chaque gemme lui permet d'augmenter ou de diminuer de 1 le numéro de la salle. Les 2 tuiles de Thak sont placées en position 3 et 6 sur la Rivière. Cet événement ne peut être joué qu'à partir du tour 6 et une seule fois pendant la partie. Thak a 6 points de vie. Le sort Contrôle mental ne fonctionne pas sur lui.

1

L'*Overlord* place l'équipement des Héros dans différentes pièces de l'auberge (sauf dans la salle 11) comme il le souhaite. Il utilise pour cela des pions numérotés qu'il place sur chaque tas de cartes comprenant l'équipement des Héros. L'Overlord peut dissimuler les équipements dans des pièces différentes mais il ne peut pas disperser les équipements d'un même Héros.Hadrathus conserve ses sorts.



3

Règles spéciales (partie 1):

* **Démunis:** les Héros commencent la partie sans leur équipement qui a été caché dans l'auberge par l'*Overlord*. Fouiller une chambre est une manipulation complexe de difficulté 1. Si la chambre contient l'équipement, alors le Héros s'en équipe immédiatement et gratuitement.
* **Libres comme l'air:** crocheter et ouvrir la porte de la cellule des Héros (salle 11) est une manipulation complexe de difficulté 5.
* **Tapis dans l'ombre:** il fait nuit, les Héros profitent de la pénombre et de l'assoupissement de leurs geôliers. Tant que l'alerte n'a pas été donnée :
  * les Héros et les sbires de l'*Overlord* ne peuvent pas attaquer à distance ;
  * l'*Overlord* ne peut pas utiliser de gemmes pour augmenter le mouvement de ses troupes, les défendre ou faire de relance ;
  * l'*Overlord* ne peut activer qu'une seule tuile par tour.
* **Ni vu, ni connu:** tant que l'alerte n'a pas été donnée, la figurine d'un sbire éliminé est couchée dans la zone où elle se trouve. Un Héros peut dépenser 1 gemme en manipulation pour cacher le cadavre du sbire, à condition que la zone soit vide d'ennemis. On replace alors la figurine dans la réserve.
* **Alerte! :** l'alerte est donnée si l'une des conditions suivantes est remplie :
  * Conan utilise sa compétence Défoncer les cloisons ou un Héros utilise un orbe explosif.
  * Au début du tour de l'*Overlord*, l'une de ses figurines est encore vivante après avoir croisé, sur la même zone, un Héros ou une figurine couchée.

Sinon, à la fin du tour 4, l'alerte est donnée : les geôliers découvrent l'évasion des prisonniers lors d'une ronde. Lorsque l'alerte est donnée, retirez du plateau toutes les figurines couchées et placez immédiatement 5 Gardes verts dans la zone d'entrée de l'auberge. L'*Overlord* place la tuile correspondante en 1re position sur la Rivière et il récupère désormais 5 gemmes à chacun de ses tours. La règle spéciale Tapis dans l'ombre ne s'applique plus.

Règles spéciales (partie 2):

* **Évasion:** lorsque le 4e coffre est fouillé, le Héros obtient, en plus de la carte Équipements contenue dans le coffre, la carte Outils symbolisant le matériel nécessaire pour couper les barreaux métalliques d'une fenêtre à l'étage. Un Héros muni de la carte Outils doit réaliser une manipulation complexe de difficulté 3 pour forcer les barreaux d'une sortie. La carte Outils est ensuite défaussée. Une fois la sortie créée, un Héros doit dépenser 1 point de mouvement pour fuir l'auberge.
* **Murs:** tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.
* **Saut/Escalade depuis la balustrade:** sauter de la balustrade inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 gemmes pour un personnage ayant la compétence Escalade.
* **Saut/Escalade depuis un escalier:** sauter d'un escalier inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur l'escalier coûte 1 gemme pour un personnage ayant la compétence Escalade.
* **Coffres:** 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie et 2 orbes explosifs.

Philippe Ville



Scénarios additionnels du King Pledge



4 L'AUBE ROUGE

La situation est critique. La province aquilonienne du Conajohara est sur le point de disparaître, submergée par l'assaut massif des tribus pictes unifiées et dirigées par le redoutable shaman Zogar Sag. Depuis des jours, Conan et son groupe d'éclaireurs arpentent la frontière délimitée par la Rivière Noire et livrent de féroces combats afin de protéger les colons en fuite face aux massacres.

Atteignant un petit village, ils se rendent bien vite compte que toute la population a été décimée. Sur certains corps la peau est noircie et ratatinée alors que d'autres semblent avoir été atrocement mutilés par quelque terrible bête sauvage. « Ne vous y trompez-pas, grogne soudain le Cimmérien, il s'agit bien de l'œuvre de Zogar Sag. Il commande aux bêtes sauvages et j'ai déjà vu d'autres victimes de la mort noire des marécages... » Ils quittent les lieux, l'humeur sombre, et s'en retournent vers la rivière.

Au crépuscule, ils découvrent un autre village déserté par ses habitants, mais encore intact. Exténués, ils décident de passer la nuit sur place. Conan les met en garde : « Soyez certains que les Pictes viendront bientôt rayer cet endroit de la carte. Aussi, prenons un peu de repos tant que nous le pouvons et ensuite, nous leur ferons payer leurs crimes ! »

Lorsque l'aube rouge se lève, Conan lui-même a fini par sombrer dans le sommeil ; mais la civilisation n'a jamais altéré son infaillible instinct et il est déjà debout avant que le premier Picte n'ait pénétré dans le village.



Objectifs :

À la fin du tour 8, si les Héros ont marqué plus de points que l'*Overlord* ou, en cas d'égalité, si l'idole Yag-Kosha a quitté le plateau, les Héros gagnent.

À la fin du tour 8, si l'*Overlord* a marqué plus de points que les Héros ou, en cas d'égalité, si l'idole Yag-Kosha n'a pas quitté le plateau, l'*Overlord* gagne.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (sans équipement),
- Shevatas (sans équipement),
- Valeria (sans équipement).

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

L'*Overlord* commence avec 3 gemmes en zone d'Énergie disponible et 8 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

L'*Overlord* peut choisir d'utiliser l'événement Renfort (4 points) ou lancer et appliquer l'un des événements suivants en fonction du résultat :



0 - Renfort : 4 points de renfort ,
1 - Bourrasque : ajouter 1 niveau de flamme aux huttes qui ont déjà 1 ou 2 flammes,
2 - Éclairs : l'*Overlord* récupère 3 gemmes d'énergie depuis sa zone de Fatigue.



5



L'*Overlord* choisit une des cinq cartes Objectif (A, B, C, D et E) et la garde face cachée. Elle sera dévoilée en fin de partie.
Afin de former une pile de huit cartes, les quatre cartes Objectif restantes sont mélangées avec les quatres cartes Équipements suivantes : 1 idole Yag-Kosha et 3 trésors sacrés.
Une seconde pile de huit cartes est formée avec les cartes Équipements suivantes : 1 hache de bataille, 1 écu, 1 dague, 1 épée, 1 dague de parade, 2 alcools pictes, 1 javelot.
Une carte de chaque pile est placée sur chaque hutte, soit deux cartes par hutte.

Règles spéciales (partie 1):

* **Fouiller les huttes:** un Héros dans une hutte peut réaliser une manipulation complexe. Chaque symbole obtenu permet au Héros de prendre une carte présente dans la hutte :
  * si c'est un objet, il le place face visible devant lui,
  * si c'est un objectif, il le montre à ses compagnons. Ils décident alors de l'écarter (face visible) ou de le conserver (face cachée), et dans ce cas, les points correspondants seront comptabilisés en fin de partie.
* **Brûlez tout:** lorsqu'il est activé, un Picte (guerrier, chasseur ou Zogar Sag) sans figurine de Héros dans sa zone, peut renoncer à sa base de points de mouvement pour tenter de mettre le feu à une hutte adjacente. Il lance . Chaque symbole est converti en flamme que l'*Overlord* ajoute au niveau de flamme actuel de la hutte. Les flammes se cumulent. Si une hutte atteint un niveau de flamme de 3, elle brûle définitivement, l'incendie ne peut plus être éteint et la hutte ne peut plus recevoir de flammes.
  Au début du tour des Héros, tous les Héros dans une hutte :
  * avec un niveau de flamme de 1 subissent des dégâts de (sans relance ni défense),
  * avec un niveau de flamme de 2 subissent (sans relance ni défense),
  * avec un niveau de flamme de 3 subissent (sans relance ni défense).

  De plus, aucune figurine ne peut entrer dans une hutte avec un niveau de flamme de 3. Les équipements qui s'y trouvent sont perdus.
* **Tentures:** entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplémentaire à cause des tentures.
* **Huttes en bois:** les cloisons des huttes peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.
* **Escalade:** franchir les rochers demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.

Règles spéciales (partie 2):

* **Décompte des points:**
  * Pour les Héros, sortir l'idole Yag-Kosha ou un trésor sacré : + 3 PV par carte.
  * Pour l'*Overlord*, chaque flamme : + 1 PV par flamme.
  * Pour les 2 camps, les objectifs conservés par les Héros et celui de l'*Overlord* rapportent les points suivants :

A — Un Héros quitte le plateau par le chemin supérieur gauche : + 2 PV pour les Héros.
Aucun Héros ne quitte le plateau par le chemin supérieur gauche : + 3 PV pour l'*Overlord*.

B — Le niveau de flamme de la hutte 5 est de 2 ou moins en fin de partie : + 2 PV pour les Héros.
Le niveau de flamme de la hutte 5 est de 3 en fin de partie + 2 PV pour l'*Overlord*.

C — Chaque Héros qui a quitté le plateau : + 1 PV pour les Héros.
Chaque Héros qui n'a pas quitté le plateau : + 2 PV pour l'*Overlord*.

D — Zogar Sag est tué : + 4 PV pour les Héros.
Zogar Sag est vivant à la fin de la partie : + 2 PV pour l'*Overlord*.

E — L'idole Yag-Kosha quitte le plateau : + 2 PV pour les Héros.
L'idole Yag-Kosha ne quitte pas le plateau : + 4 PV pour l'*Overlord*.

* **Fuite du village:** si un Héros quitte le plateau (1 mouvement normal à partir d'une zone située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.

* **Alcool picte:** un héros peut utiliser cet objet pour récupérer 2 gemmes depuis sa zone de Fatigue vers sa zone d'Énergie disponible mais doit aussi subir 1 blessure.

Laurent Pouchain





3 La clef de Kuthchemes

La rumeur s'est vite répandue parmi les voleurs d'Asgalun : Le Vandale *est au mouillage dans le port de la cité pelishtim et son capitaine Zaporavo aurait découvert une copie des textes de Vathelos l'Aveugle.*

La légende veut que cet antique récit contienne le secret permettant d'ouvrir les portes d'un dôme étincelant qui se dresse sur les mystérieuses ruines millénaires de Kuthchemes, dans les vastes étendues désertiques au sud-est des terres de Shem.

« La promesse d'un trésor fabuleux pour qui aurait l'audace de s'emparer de ce grimoire » a dit Shevatas, roi des voleurs de Zamora. Ces mots résonnent encore aux oreilles de Conan lorsque les deux hommes s'installent dans l'auberge où séjourne Zaporavo. Leur plan est simple : attendre la faveur de la nuit pour s'emparer du grimoire dissimulé dans l'une des chambres.

L'ambiance est aux réjouissances, grâce aux flibustiers débarqués du Vandale *et venus dilapider leur butin en alcool et en femmes. Mais l'endroit se remplit peu à peu de soldats shémites, le mercenaire zingaréen ayant manifestement soudoyé un capitaine du Guet afin d'assurer ses arrières.*

L'auberge se transforme subitement en piège mortel lorsque la méfiance et la perspicacité de Zaporavo lui font percer à jour l'identité des nouveaux venus.



Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent atteindre la rue à l'extérieur de l'auberge avec le grimoire ou en emportant le coffre rouge dans lequel il est enfermé. La clef pour l'ouvrir est dissimulée dans un des autres coffres de la taverne.

Pour gagner, l'*Overlord* doit tuer les Héros ou les empêcher de remplir leur objectif avant la fin du tour 8.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (épée de Conan et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer).

Tous les Héros débutent avec 0 gemme en zone de Fatigue.

L'*Overlord* commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 2 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

Renfort : 4 points de renfort .

À vos ordres : l'*Overlord* peut intervertir deux tuiles dans la Rivière.



8 5

Règles spéciales :

- **Coffre rouge :** le coffre contenant le grimoire est transportable mais son encombrement est de 5. Il ne peut être ouvert autrement qu'avec la Clef. Le Héros qui la possède peut ouvrir le coffre avec une manipulation simple. Il prend alors la carte Équipements Grimoire.
- **Murs :** tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.
- **Saut/Escalade depuis la balustrade :** sauter de la balustrade inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 gemmes pour un personnage ayant la compétence Escalade.
- **Saut/Escalade depuis un escalier :** sauter des escaliers inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur un escalier coûte 1 gemme pour un personnage ayant la compétence Escalade.
- **Table :** monter sur une table coûte 1 point de mouvement. Cela donne droit au bonus de surplomb pour les attaques à distance et au corps-à-corps, soit .
- **Tabouret/Chaise/Banc :** lors d'une attaque au corps-à-corps, utiliser un tabouret, une chaise ou un banc ajoute en plus de son bonus d'arme lors de l'attaque mais détruit l'objet utilisé.
- **Coffres :** 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d'1 clef, 1 orbe explosif, 1 potion de vie, 1 armure de cuir et 1 coffre vide.

Adnane Badi

4 AU NOM D'IBIS

La traque touche à sa fin. Là, aux limites du royaume de Némédie, Conan a retrouvé la piste de Skuthus, le sorcier qu'il poursuit sans relâche depuis la cité de Numalia.

Venu de Stygie, ce redoutable nécromancien a échoué dans sa tentative d'éliminer Kalanthes, le prêtre d'Ibis connu pour avoir consacré sa vie à combattre le culte de l'archidémon Set. Le sorcier n'avait pas envisagé que les mercenaires chargés de la protection du prêtre seraient aussi tenaces. Kalanthes, blessé, est resté à Numalia.

Aujourd'hui réfugié dans un village dont il a impitoyablement décimé la population avec ses noirs sortilèges, Skuthus reconstitue ses forces et se prépare à recevoir ses poursuivants. Il ne peut décevoir son mentor une seconde fois, car Thoth-amon, Grand prêtre de Set, compte sur lui pour le débarrasser de Kalanthes, son plus mortel ennemi.

Tandis que la porte de l'auberge abritant Skuthus cède sous les coups de boutoir de l'immense Cimmérien bardé de fer qui mène ses hommes au nom d'Ibis, le sorcier se lance dans d'étranges incantations aux sonorités gutturales. Alors que l'air se met à vibrer tout autour de lui, il éclate d'un rire grave, car il sait qu'une fois qu'il aura échappé à ces mercenaires, il n'y aura plus aucun obstacle à la mort de Kalanthes.



Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent tuer Skuthus.

Pour gagner, l'*Overlord* doit réussir à maintenir Skuthus en vie jusqu'à la fin du tour 8.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (hache de bataille, bouclier et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer),
- Hadrathus (dague et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra et Tempête d'éclairs). Son Halo de Mitra n'est pas activé au début de la partie.

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

L'*Overlord* commence avec 9 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

Renfort : à chaque activation, l'*Overlord* peut utiliser des points de renfort pour lever des momies et des squelettes (maximum 5 par tuile), n'importe où sur le plateau à raison de 2 figurines maximum par zone :

- première activation : 20 points de renfort,
- activations suivantes : 10 points de renfort.

Skuthus dispose de 2 sorts : Nuée pestilentielle et Téléportation.



5 10

Règles spéciales :

* **Murs :** tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.

* **Portes :** ouvrir la porte rouge est une manipulation complexe de difficulté 5, seul un Héros situé dans une zone adjacente peut la tenter. En cas de succès, la porte est retirée du jeu. Ouvrir les autres portes est une manipulation complexe de difficulté 2, seul un Héros situé dans une zone adjacente peut la tenter. Il peut aussi la détruire avec 5 symboles en l'attaquant au corps-à-corps. Une porte ouverte ou détruite est retirée du plateau.

* **Saut/Escalade depuis la balustrade :** sauter de la balustrade inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 gemmes pour un personnage ayant la compétence Escalade.

* **Saut/Escalade depuis un escalier :** sauter des escaliers inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur un escalier coûte 1 gemme pour un personnage ayant la compétence Escalade.

* **Coffres :** 8 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 2 javelots, 1 cotte de mailles, 1 arbalète, 1 écu et 1 épée.

Frédéric Henry

4 L'OMBRE RAMPANTE

Poursuivie sans relâche et parvenue, dans un fracas dévastateur, jusqu'au Royaume Noir de Kush, la horde des survivants de l'armée du prince félon Almuric est finalement anéantie aux confins du désert septentrional, lorsque se referme sur elle l'étau des combattants stygiens et kushites.

Conan le Cimmérien, le maître-voleur Shevatas et la redoutable guerrière Valeria sont les seuls survivants du désastre. Ils sont contraints de fuir à travers les vastes étendues hostiles du désert du Sud. Accablés par la faim, la soif et tannés par un soleil meurtrier, ils découvrent au milieu des sables brûlants un caravansérail oublié par le temps.

Là, au milieu des membres de la garnison gisant apparemment sans vie, une femme superbe mais énigmatique nommée Thalis les accueille. Elle leur explique qu'ils se trouvent dans l'avant-poste de la vaste cité de Xuthal.

Très vite, Thalis presse Conan de ses ardeurs, mais essuie un refus obstiné de la part du barbare. Voyant en Valeria une rivale, elle la capture pour l'offrir en sacrifice à Thog, le dieu de la cité.



Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent tuer Thog ou l'empêcher d'absorber l'énergie nécessaire à sa libération avant l'aube (tour 9).

L'*Overlord* gagne si, à l'issue du tour 9, Thog a dévoré 15 points d'énergie ou plus.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (hache de bataille et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer),
- Valeria (dague de parade).

Conan et Shevatas débutent avec 0 gemme en zone de Fatigue, Valeria avec 4 gemmes en zone de Fatigue.

L'*Overlord* commence avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

Au début du scénario, placer le pion d'énergie sur la position 0 de la piste compte-tour.



Ombre de Thog : les Héros perdent leur base de points de mouvement pour le prochain tour.



5 10

Règles spéciales :

* **Fuite impossible :** les Héros ne peuvent pas s'enfuir avant la fin du 9e tour. Thog essaie d'absorber suffisamment d'énergie pour pouvoir quitter la cité et semer la terreur. S'il n'y arrive pas au cours de cette nuit particulière, il restera prisonnier pendant de nombreuses années.
* **Lotus noir :** les Gardes, les Archers et le Capitaine sont sous l'emprise du Lotus noir. Ils semblent morts mais sont en réalité plongés dans un profond sommeil. Leurs figurines sont couchées et ne peuvent pas être attaquées par les Héros. Les figurines couchées n'occasionnent pas de phénomène de gêne. Dès qu'une tuile correspondant à une unité endormie est activée, toutes ou une partie des figurines de cette tuile peuvent être relevées (au choix de l'*Overlord*).
* **Couronnes de Xuthal :** ce sont les objets magiques utilisés pour retenir Thog dans la cité. La première fois qu'une couronne de Xuthal est récupérée par un Héros, on avance immédiatement le pion compte-tour d'une case.
* **Thog :** il peut dévorer gratuitement un personnage de son camp (Garde, Archer, Capitaine ou Thalis) présent sur la même zone que lui, une fois par activation. Il absorbe alors 1 point d'énergie. Thog absorbe aussi 1 point d'énergie pour chaque point de blessure qu'il inflige aux Héros. Afin de compter les points d'énergie, l'*Overlord* doit utiliser le pion énergie qu'il déplace sur la piste compte-tour.
* **Sceptre stygien :** Thalis possède une arme (prendre la carte Sceptre stygien) dont le bonus d'arme est ajouté à son attaque. Chaque fois que Thalis blesse un Héros avec son arme, celui-ci hurle de douleur. Thog, attiré par les plaintes, gagne 1 point de mouvement que l'*Overlord* doit immédiatement dépenser.
* **Portes :** pour les Héros, ouvrir une porte est une manipulation complexe de difficulté 2. Ils peuvent aussi la détruire avec 5 symboles en attaquant la porte au corps-à-corps. Une porte ouverte ou détruite est retirée du plateau. Thalis, les Gardes et le Capitaine traversent et referment les portes gratuitement.
* **Lignes de vue :** depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour. De plus, du fait de la différence de niveau, seules les zones directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.
* **Saut/Escalade depuis les remparts :** sauter depuis les remparts inflige sans défense possible, si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur les remparts est impossible.
* **Éboulis :** une zone d'éboulis fonctionne comme un escalier mais coûte 2 points de mouvement supplémentaires. Si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de coût supplémentaire.
* **Coffres :** 8 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 couronnes de Xuthal, 2 potions de soin, 2 orbes explosifs, 1 cotte de mailles et 1 arbalète.

PRÉCISIONS SUR LES PLATEAUX DE JEU

Les bateaux :



❶ La sortie de la soute doit se faire par la zone directement en face des escaliers.

❷ Il existe toujours une ligne de vue vers la zone d'un mat même si celui-ci bloque normalement la ligne de vue.

L'auberge :



❶ Un personnage peut monter sur le bar ou sur une table pour 1 point de mouvement supplémentaire, qu'il ait ou non la compétence Saut ou Escalade. Il gagne la compétence Allonge tant qu'il se trouve sur le bar ou sur une table et bénéficie du bonus de surplomb de pour ses attaques au Corps-à-corps et à distance. Le bar et les tables ne bloquent pas la ligne de vue. En descendre n'engendre pas de surcoût de points de mouvement.

❷ Tabourets du bar (KING UNIQUEMENT) : ramasser un tabouret est gratuit et doit être réalisé lors de l'action d'attaque au corps-à-corps. Le tabouret est immédiatement utilisé par l'attaquant pour bénéficier du bonus. Il est ensuite défaussé.

Le fortin abandonné :



❶ Seules les zones de rempart directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec l'intérieur.

❷ Les pièces dans la cour du fortin n'ont pas de toit. Depuis les remparts, il est possible de voir et de sauter à l'intérieur de ces pièces.

❸ Les 9 zones en bordure du plateau de jeu sont adjacentes et il est possible de se déplacer normalement au travers de ces zones pour faire le tour du fortin.

Le village Picte :



❶ Les tentures à l'entrée de chaque hutte bloquent la ligne de vue.

❷ On ne peut pas défoncer les cloisons des huttes en pierre.

❸ On ne peut pas défoncer les murs d'enceinte, ni les escalader.

❹ Les arbustes ne bloquent pas la ligne de vue.

Précisions sur les compétences

Compétences d'attaque



Allonge : pour déterminer si un personnage ayant cette compétence peut attaquer dans une zone adjacente, on doit aussi vérifier qu'il existe une ligne de vue entre ces deux zones.



Ambidextrie : cette compétence ne peut être utilisée que pour les actions d'attaque au corps-à-corps et ne peut pas être utilisée pour la défense.



Constriction : un personnage ayant la compétence Insaisissable ignore le blocage dû à Constriction, pas les dégâts associés à l'attaque.



Coup précis : lorsqu'il réalise une attaque au corps-à-corps, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense de sa cible.



Retour de l'Au-delà : cette compétence n'est pas concernée par le malus d'attaque à mains nues (cf. page 9) et ne peut pas bénéficier d'un bonus d'arme.



Riposte : cette compétence n'est pas concernée par le malus d'attaque à mains nues (cf. page 9) et ne peut pas bénéficier d'un bonus d'arme. La Riposte est une attaque au corps-à-corps résolue après l'attaque (que l'attaque ait causé des dégâts ou non) et n'est possible que si le personnage doté de cette compétence survit à l'attaque.



Tireur délite : le personnage ignore les effets du phénomène de gêne lorsqu'il réalise une attaque à distance. De plus, il ignore la compétence Sous protection de sa cible.



Tir précis : lorsqu'il réalise une attaque à distance, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense de sa cible.



Coup Circulaire : l'attaquant décide de l'ordre dans lequel les dégâts sont attribués aux figurines adverses. On résout normalement l'attaque sur une figurine (détermination des dégâts, défense…) avant de passer à la figurine suivante s'il reste des dégâts à attribuer.

Compétences diverses



Fascination : le personnage ne peut pas être attaqué par un autre personnage qu'il n'a pas lui-même attaqué au préalable pendant la partie.



Malchance : aucune relance d'aucune sorte (payante ou gratuite) n'est autorisée dans la zone d'un adversaire ayant cette compétence.



Soutien : permet la relance gratuite d'un seul dé, y compris sur un dé déjà relancé gratuitement (exception à la règle page 22).

Compétences de défense



Sacrifice : un personnage utilisant cette compétence ne peut utiliser que sa défense passive pour se défendre. Ce personnage encaisse donc la totalité des dégâts causés par l'attaque à la place de la cible initiale.



Intouchable : le personnage ayant cette compétence ignore le premier succès d'une attaque à distance portée contre lui.



Garde du corps : le personnage ayant cette compétence ne peut que parer, c'est-à-dire utiliser un équipement pour défendre contre cette attaque (un bouclier par exemple) ; il ne peut pas simplement esquiver (cf. page 11). La cible initiale de l'attaque ne peut ni parer, ni esquiver, mais peut toujours utiliser son armure passive, en plus de la défense de son garde du corps. C'est la cible initiale de l'attaque qui en subit les éventuelles blessures.



Sous protection : deux personnages ayant tous les deux cette compétence ne peuvent pas se protéger mutuellement.

Compétences de mouvement



Défoncer les cloisons : ce sont des points de mouvement qui sont dépensés pour utiliser cette compétence. Le pion utilisé pour symboliser l'ouverture laissée est celui-ci : . Les deux zones deviennent adjacentes sans pénalité de mouvement pour passer de l'une à l'autre et l'ouverture donne une ligne de vue entre ces deux zones. Le personnage utilisant cette compétence se déplace de l'autre côté de la cloison qu'il vient de défoncer. Il n'est pas possible de défoncer une cloison en pierre.



Projection de toile : le pion utilisé pour symboliser une projection de toile est celui-ci : .



Saut : sauter coûte 1 point de mouvement par limite de zone traversée. Par exemple, sauter d'un bateau à l'autre fait traverser 2 limites de zone au personnage ; il lui en coûtera donc 2 points de mouvement pour sauter.

Compétences magiques



Lanceur de sort : lorsqu'un personnage perd la compétence Lanceur de sort (du fait de son encombrement par exemple), les sorts déjà actifs le restent jusqu'à ce qu'ils s'épuisent comme décrit par le sort.



Téléportation : le lanceur de sort n'est pas soumis au phénomène de gêne ni à la compétence Bloqueur.