



Conan et Shevatas ont été engagés par le seigneur Lavro pour mettre un terme aux exactions d'un sorcier sur ses terres. Rapidement, Conan et Shevatas sont sur les traces du sorcier, et lui tendent une embuscade. Blessé, le sorcier implore grâce en échange d'une carte codée indiquant l'emplacement d'un fabuleux trésor. Conan et Shevatas acceptent l'offre et transportent le sorcier grièvement blessé dans les ruines de la citadelle d'Ashor. Ils se préparent au siège de la citadelle par les troupes du seigneur Lavro qui doit fulminer devant leur revirement.

La citadelle inoccupée depuis des décennies, n'a plus de portes, une de ses tours est détruite, et sa muraille présente une ouverture béante. Des barricades de fortune devraient offrir un obstacle substantiel aux assaillants. Le sorcier placé à l'abri, a besoin de temps pour recouvrer de ses blessures. Motivés par l'appât du gain et le combat à venir, Conan et Shevatas prennent positions, fermement résolus se protéger eux et le sorcier de la vindicte du seigneur Lavro. Un trésor les attend...



Objectifs :



Pour gagner, Zogar Sag doit survivre jusqu'au tour 8 (inclus).



Pour gagner, l'Overlord doit éliminer Zogar Sag, en 8 tours maximum.



La partie débute par le tour des Héros.

2 Héros :

- ★ Conan (hache de bataille, armure de cuir, écu),
- ★ Shevatas (dague de parade, arc bossonien, bouclier).

3 Héros :

- ★ Bêlit seule (lance d'ornement, 2 javelots). Placement libre.

 Les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de fatigue.



-  **1 Héros :** L'Overlord commence avec 5 gemmes en zone d'énergie disponible et 2 en zone de fatigue.
-  **2 Héros :** L'Overlord commence avec 6 gemmes en zone d'énergie disponible et 4 en zone de fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.
-  **3 Héros :** L'Overlord commence avec 7 gemmes en zone d'énergie disponible dont 6 en zone de fatigue. Il récupère 10 gemmes par tour.

Renfort : 10 points de renforts .



Capitaine : Si le premier est tué, un second (si le second se fait tuer, un troisième...) peut être placé là où se trouvait la carte événement (son activation exige le même coût).

Échelle : L'Overlord place une échelle (symbolisée par un jeton porte) sur la zone d'une de ses figurines adjacentes à la muraille. Les figurines ont ainsi un « escalier » vers le chemin de ronde.

Pris de vitesse :  +1 de gardes Bossoniens, d'une même zone, deviennent insaisissables pour ce tour.

A 2 joueurs, les figurines situées à l'Est ne sont pas déployées, le joueur choisit le placement de sa figurine. Les arbalétriers peuvent être remplacés par des archers Bossoniens (3 gris, 2 violets) et des gardes Bossoniens (3 verts).



3 

Règles spéciales :

- ★ **Zogar Sag :** il n'a qu'un seul point de vie et sa défense passe à 2. Il se remet de ses blessures et est en transe, il ne peut effectuer aucune action. Il ne peut pas être déplacé. Au tour 6, il sort de sa transe, passe à 5 points de vie, sa défense reste à 2. Il dispose de 2 sorts : Tempête d'éclairs et Morsure de Set. Le sorcier est géré comme un allié par les Héros. Ses sorts ont un coût de 0 gemme.
- ★ **Barricades :** les barricades bloquent les accès depuis les éboulis. Une barricade a 4 points de vie et ne bloque pas la ligne de vue. Après destruction d'une barricade, la zone d'éboulis qui est mis à jour fonctionne comme un escalier mais coûte 2 points de mouvement supplémentaires (0 si compétence escalade).
- ★ **Porte :** elle a 3 points de vie. Zogar Sag peut l'ouvrir de l'intérieur en échange d'1 point de mouvement.
- ★ **Coffre :** il contient une potion de vie placée par les Héros. Il n'est pas fermé (manipulation simple, coûte 1 gemme).