



L'aube n'est plus très loin, et si Conan et ses lieutenants tiennent encore quelques heures le vieux fort où ils se sont réfugiés, ils peuvent espérer survivre et sauver leur prince.

En effet voilà plusieurs jours que la Némédie a envahi sans préavis les marches aquiloniennes, bousculant toutes les garnisons de frontière avec un élan instoppable. Le prince héritier, encore un garçonnet, fut ainsi surpris en rase campagne avec son escorte, alors que son père l'envoyait rencontrer sa future fiancée.

A la tête de ses gardes se trouve le pugnace général Conan. D'un regard inflexible il a vite évalué les forces ennemies - une cohorte complète - et a décidé de replier ses maigres forces vers un fortin abandonné, tout en envoyant ses éclaireurs les plus discrets prévenir une lance de cataphractaire, à quelques lieues. Du moins l'espère t'il...

Conan fortifie rapidement la place, disposant des pièges meurtriers et bloquant la plus grande brèche. Alors qu'ils s'entretiennent de leurs chances de voir arriver la cavalerie avant l'assaut, le meilleur archer de l'escorte, Balthus, sonne l'alarme. Un commando s'approche de l'arrière du fort alors que de l'autre côté un carré de piquier approche de la porte barricadée...



Objectifs

 Pour gagner les héros doivent protéger le prince jusqu'à la fin du tour 8. Le tonnerre des sabots aquiloniens se fait entendre, et une lance complète de chevaliers se déploie non loin, mettant en fuite les Némédiens.

 Pour gagner l'Overlord doit tuer le prince avant la fin du tour 8.



La partie débute par Le tour de l'Overlord.

- Conan le Général (épée de conan, cotte de mailles)
- Balthus (dague de parade, arc bossonien)

◆ Les Héros débutent avec 4 gemme(s) en zone de fatigue.



◆ L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Envoyez une nouvelle vague ! : Renforts - L'Overlord peut faire rentrer 5 points de renforts.

Un talent d'or pour la tête du prince ! : Si la barricade a été détruite l'Overlord peut immédiatement déplacer une tuile de son choix de l'équivalent de son mouvement gratuit

Contournez-les ! : Une seule fois dans la partie, si la barricade a été détruite, l'Overlord peut faire rentrer 3 points de renforts dans la zone à l'Est du fortin, où commencent deux gardes bleus et deux pirates.



6



Règles spéciales

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 2 dégâts sans défense possible et 1 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.

Barricade : Une barricade a été construite à la hâte en travers de la brèche Nord-Ouest. Elle est infranchissable, et empêche toute figurine située à l'extérieur du fort de monter sur les éboulis adjacent. La détruire demande de lui infliger 10 points de dégâts cumulés. Sa défense passive est de 0.

Tirez jusqu'au dernier carreau ! : L'étendard de l'escorte a été plantée au centre de la cour. Si Conan est sur la même zone il peut activer deux arbalétriers avec une gemme, au lieu d'une gemme chacun. Chaque arbalétrier ne peut être activé qu'une fois par tour. Si le tonneau sur la même zone explose l'étendard est détruit.

Le Prince : Le prince est représenté par le pion relique, dans la tour au Sud-Est. Il a un point de vie et un point de défense passive, ne peut se déplacer, et ne peut être attaqué depuis une autre zone : il se cache dans un coin de la pièce. Sa mort fait gagner immédiatement l'Overlord.

Le feu de Khitai : Hadrathus a ajouté à la hâte a plusieurs vieux tonneaux de poix une poudre mystérieuse de Khitai. A la moindre flamme, ils explosent ! Si un héros ou un arbalétrier attaque un tonneau (un point de vie et un point de défense passive) il explose, infligeant deux dés rouges de dégâts à toute figurine dans la zone, puis est retiré de la carte.

Portes : Les portes présentes sur la carte peuvent être franchies sans surcoût par les héros ou leurs alliés. En revanche elles ne peuvent être que détruites par les troupes de l'Overlord, au coût de trois points de dégâts cumulés chacune.

Coffres : Les coffres contiennent deux potions de vie et deux orbes explosifs.

