3 La citadelle écarlate

Trahi par Amalrus, le roi Conan est fait prisonnier et livré au sorcier Tsotha-lanthi. Emprisonné dans les profondeurs de la Citadelle Ecarlate, la situation semble sans espoir... Mais, alors qu'un ancien ennemi vient le narguer, un serpent colossal surgi des ténèbres fond sur ce dernier avant de disparaître dans les ténèbres avec sa proie. Conan y voit une chance: sur le cadavre de son ennemi doit se trouver la clé qui lui permettra de sortir des couloirs de l'horreur et de repartir à la conquête de son trône. Alors qu'il tâtonne dans les ténèbres, il libère d'un étrange maléfice un sorcier dénommé Pelias, ennemi intime de Tsotha-lanthi. De mauvais gré, Conan fait alliance avec le nécromant pour s'échapper des oubliettes de la Citadelle Ecarlate...

Objectifs

Pour gagner Conan doit sortir des souterrains de la Citadelle Ecarlate par la porte rouge. Si un seul héros parvient à sortir du plateau de jeu, la partie est considérée comme une égalité. Si les deux héros parviennent à sortir du plateau de jeu, les héros gagnent la partie. Si tous les héros sont tués, l'overlord remporte la partie.

Pour gagner l'Overlord doit empêcher les héros de sortir des souterrains de la Citadelle Ecarlate par la porte rouge. Si un seul héros parvient à sortir du plateau de jeu, la partie est considérée comme une égalité. Si les deux héros parviennent à sortir du plateau de jeu, les héros gagnent la partie. Si tous les héros sont tués, l'overlord remporte la partie.

La partie débute par Le tour des Héros.

- Amra le lion - Conan Roi (armure de cuir)
- Pelias (3 sort(s) : Guérison de Mitra, Halo de Mitra, Rage de Bori)

Les Héros débutent avec 3 gemme(s) en zone de fatigue.

L'*Overlord* commence avec 6 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.

Renforts : 2 points de renfort. Les renforts surgissent des murs de la citadelle, dépouilles oubliées mais avides de dévorer les vies qui passent à leur portée. L'overlord peut amener ses renforts sur n'importe quel zone adjacente à un mur, mais doit se trouver à au moins trois zones de distance de n'importe quel héros.

Satha : Cette évènement ne peut être activé qu'une seule fois pa partie et fait entrer Satha en jeu. Le serpent géant est amené en renfort dans la zone de départ des héros, marquée par le symbole . Il est ensuite activé selon les règles spéciales qui lui sont consacrées.

Règles spéciales

Fuir de la Citadelle Ecarlate : La clef des oubliettes (permettant d'ouvrir la porte rouge) se trouve sur le cadavre de l'homme venu narguer le Roi Conan. Mais il a été emporté par Satha quelque part dans le labyrinthe obscur. Conan doit donc en explorer les recoins. Trois pions numérotés de 1 à 3 sont retournés face cachée et mélangés, avant d'être placés aéatoirement sur le plateau aux emplacements indiqués. A chaque fois qu'un héros parvient sur la zone de l'un des pions, celui-ci est révélé gratuitement. La clef se trouve dans la zone où se trouve le pion 1 et peut-être ramassée pour une action simple. Ouvrir la porte rouge avec la clé est également une action simple. Un héros est considéré comme étant sorti du plateau si il atteint la zone au-delà de la porte rouge, au bord du plateau.

De ses mains nues : Les héros commencent la partie désarmés. Ceci signifie donc que les deux premiers symboles sont décomptés de chacune de leurs attaques, tant qu'ils ne sont pas armés.

Escaliers : Les escaliers présents sur la carte relient le niveau 0 au niveau 1, et sont numérotés 1 et 2 selon leurs correspondances. Passer d'un étage à l'autre coûte un point de mouvement.

Satha : Satha, le serpent géant élevé par Tsotha-lanthi, est un redoutable adversaire. Satha va poursuivre Conan dans les couloirs de la citadelle. La tuile du serpent géant n'est pas placée dans la rivière mais est conservée à portée de mains de l'overlord lorsque ce dernier active l'évènement correspondant. Elle n'est pas considérée comme étant incluse dans la séquence d'activation de l'overlord, bien que ce dernier puisse investir des gemmes pour sa défense et ses relances (mais jamais pour ses mouvements). A chaque début de tour de jeu de l'overlord et avant ses éventuelles activations, Satha avance d'autant de zones que de symboles obtenus sur . S'il n'obtient aucune réussite, au tour prochain, l'overlord lance pour son déplacement. S'il n'obtient toujours aucun symbole, il lance alors . Dès qu'un symbole est obtenu, au prochain tour, l'overlord lance à nouveau pour le déplacement de Satha, et ainsi de suite. Satha se déplace en suivant la piste de Conan et Pelias. Il se dirigera toujours vers le héros le plus proche et, si la distance est égale entre deux héros, l'overlord chosit la direction du déplacement du serpent géant. Si Satha parvient dans la zone où un héros se trouve, il attaque. Satha aimant jouer avec ses rares distractions, il ne dispose pas de la compétence "Blocage" pour cette partie. Satha dispose de 10 points de vie.

Coffres : 5 coffres sont placés comme indiqué sur la carte et représentent des objets épars, perdus par les victimes oubliées de la Citadelle Ecarlate. Il n'est donc pas nécessaire de réaliser une manipulation complexe pour ouvrir un quelconque coffre, mais il est toujours nécessaire de réaliser une manipulation simple pour ramasser un objet. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 1 épée de Conan, 1 dague sacrificielle et 1 orbe explosif.

Shellbal Sag