



Alors que Conan, Valéria et Shevatas écumant les cités de Zamora, ils sont faits prisonniers par le roi Osric. Contre toute attente, ce dernier leur propose un marché: leurs services en échange d'or et de bijoux. Les héros apprennent que le roi est menacé par un sorcier maléfique souhaitant s'emparer de sa cité. Sa vie et -plus encore- celle de sa fille sont menacées par celui qui se fait appeler le Sorcier Rouge. Les compagnons acceptent cette offre inattendue et profitent des largesses du roi pour ripailler tout leur soûl. Mais un soir, alors que les héros patrouillent les couloirs de la citadelle, un cri retentit. Comprenant que la princesse est en danger, les aventuriers s'élancent dans la nuit...



Objectifs

-  Pour gagner, les héros doivent libérer la princesse avant que celle-ci ne franchisse la porte principale ou la poterne Nord (flèches rouges). La princesse est portée par Thak et est considérée comme sauvée lorsque Thak est mis hors de combat.
-  Pour gagner l'Overlord doit faire sortir Thak par la porte principale ou la poterne Nord (flèches rouges).



La partie débute par Le tour de l'Overlord.

Pour 3 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan le Vagabond (hache)
- Valeria (sabre de pirate)
- Shevatas (kriss)

Pour 4 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- KS - Taurus (lames de lancer)

 Les Héros débutent avec 2 gemme(s) en zone de fatigue.



3 Héros

 L'Overlord commence avec 6 gemmes en zone d'Énergie disponible et 2 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

4 Héros

 L'Overlord commence avec 7 gemmes en zone d'Énergie disponible et 2 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Renforts : 3 points de renfort.



8



Règles spéciales

Thak : Thak a été subjugué par le Sorcier Rouge, qui l'a envoyé enlever la princesse. Au début de la partie, il se trouve dans la chambre de la princesse, qu'il porte évanouie sur ses épaules. Thak n'est pas activé comme les autres tuiles. Sa tuile est placée en dehors de la rivière à portée de main de l'overlord et Thak est automatiquement activé à chaque tour de l'overlord. Son but est de sortir du plateau de jeu par la porte principale ou la poterne Nord (flèches rouges) et l'overlord est libre de lui faire emprunter le chemin qu'il souhaite. Il peut par exemple tout à fait sauter depuis le balcon, avec les conséquences notées ci-dessous. Néanmoins, Thak ne peut se déplacer que d'une seule case à chaque tour, du fait du poids de la princesse. Thak dispose de 8 points de vie.

Coffres : 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d'1 orbe explosif, 1 arc zingaréen, 1 cotte de mailles et 1 lance d'ornement.

Portes : les portes demandent l'obtention de trois symboles lors d'une manipulation complexe pour être ouvertes. Elles peuvent également être détruites avec une attaque ayant obtenu au moins cinq symboles. Dans un cas ou dans l'autre, elles sont ensuite retirées du jeu. Les pirates ne peuvent pas franchir une porte fermée.

Saut/Escalade depuis le balcon : sauter depuis le balcon inflige 🟡🟡 sans défense possible, 🟡 si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur le balcon coûte 1 point de mouvement supplémentaire pour un personnage ayant la compétence Escalade.

Règles de campagne : Le Sorcier Rouge est une campagne en 3 actes. A la fin de chaque acte, les personnages ou l'overlord sont récompensés par des gemmes de campagne. Une victoire lors d'un scénario est récompensée de deux gemmes de campagne et une défaite d'une seule. Pour les différencier des gemmes ordinaires des joueurs et de l'overlord, elles sont prises dans les réserves de la couleur opposée. Ces gemmes sont disponibles à chaque début de tour d'un camp, et peuvent être utilisées comme des gemmes normales. Elles sont mises de côté une fois utilisées mais redeviennent disponibles à chaque début de tour des héros ou de l'overlord, respectivement. Elles ne peuvent être stockées pour être cumulées d'un tour à l'autre. De plus, dans le cadre de cette campagne, les héros peuvent conserver l'équipement acquis d'un scénario à l'autre.

Shelby Sag