



L'armée des morts est en marche. Le sorcier a réveillé les démons des ténébres.

Alors que la guerre n'est qu'aux prémices et que les hordes se rassemblent, un petit groupe de soldats de l'armée de Pallantides aux avant postes, reviens vainqueur d'un premier assaut, le grand sorcier est tombé, il est fait prisonnier.

Apprenant cette nouvelle Conan le général rejoint le fort. Il demande à Pallantides de retourner chercher la grande armée et de lancer une attaque pour annihiler la menace.

Alors que Conan est resté sur place avec un petit groupe d'hommes, une force surnaturelle viens des cachots. Le sorcier rappelle ses démons, l'armée des morts est en route pour délivrer leur maître. Seule sa mort lente permettra le renvoi aux Enfers de ses forces.



Objectifs



Pour gagner, le héros doit terminer la torture du sorcier. Si il s'échappe, le tuer avant qu'il ne quitte le fort.



Pour gagner l'overlord doit délivrer le sorcier et le faire sortir du fort par l'entrée principale ou tuer Conan.



La partie débute par le tour des Héros.

* Conan le Général (Epée à deux mains, Cotte de mailles) et ses alliés. (5 Black Dragons/ 2 arbalétriers) Héros alternatif: Pallantides

 Les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de fatigue.



L'overlord commence avec 7 gemmes en zone d'énergie disponible et 4 en zone de fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



Evénements

Rage mortelle :
3 points de renfort

et les figurines de la prochaine tuile activée ont un bonus de 1  à leurs attaques.

Recrutement :
ajouter une nouvelle tuile de squelettes avec 5 figurines



Commence avec 5 points de vie
Avec les sorts : Réveil de Yajur



Commence avec 15 points de vie
Avec les sorts : Rage d'Ymir, Rappel

Règles Spéciales

Salle de torture :

En début de partie le héros place 2 pions (face caché) dans les zones de cachot. Le plus petit numéro sera la salle de torture. Le pion est révélé à la destruction de la porte par l'overlord. Lorsque celle-ci sera découverte il placera dans la pièce 1 Black Dragon et le Sorcier. La tuile du sorcier sera ajoutée à la rivière rang 3.

Torture :

Le sorcier commence la partie avec 15 points de vie. Chaque tour passé en cellule son niveau de vie est baissé de 1. La torture prend fin lorsque les unités de l'overlord ont détruit la porte de la cellule.

Cependant à chaque début de tour, l'overlord peut tenter une évasion, pour cela il peut lancer 3 . Sur 5 ou + le black dragon et le sorcier sont mis en jeu, la porte de la cellule est détruite et le black dragon est sonné, il ne peut pas être joué au prochain tour du héros. Sur 3 ou - le niveau de vie du sorcier est encore baissé de 1.

Portes :

Le héros et ses alliés, traversent et referment les portes pour un mouvement supplémentaire. Pour l'overlord la porte doit être détruite. Pour cela 7 symboles en cumulés sur un tour en attaquant la porte au corps à corps.

Saut/Escalade depuis le balcon :

Sauter depuis le balcon inflige 2  sans défense possible. 1  si la figurine possède la compétence saut. Remonter sur le balcon coûte 1  pour un personnage ayant la compétence escalade.

Tables :

Seul le héros et ses alliés peuvent pour un mouvement supplémentaire monter sur les tables. Bonus de surplomb pour l'attaque dans la zone (les 2 zones pour les tables à cheval). Le héros peut descendre de la table dans l'une des 2 zones de son choix.

Renfort :

Il y a 2 types de zone de renfort/recrutement utilisables: celle représentée avec un seul pion est consommable. Le pion est retiré après usage. Celle représentée avec 2 pions est illimitée.

Alarme :

Le héros ou un de ses alliés peut sonner l'alarme une fois dans la partie seulement ; pour 1  dans la zone , le héros remet en jeu les alliés morts.

Equipements :

potion de vie ; 2 orbes explosifs

-  Le Black Dragon porte la potion de vie, celle-ci peut être récupérée et utilisée par le héros au prix d'une manipulation simple dans la zone de son allié.
-  1 orbe explosif est placé sur la table de la zone