# 2 Du sang et des larmes

Prostré devant la porte d'entrée du « Poney fringuant », la pluie ruisselle sur l'armure de cuir de belle facture du grand guerrier Cimmerien.

Un lourd fardeau semble peser sur ses imposante épaules.

Un jeune guerrier, arborant un arc Bossonien passé en bandoulière, s'approche du colosse et l'interpelle amicalement.

*« Que se passe t'il Conan ? Je t'ai déjà vu plus enthousiaste à l'idée de rentrer dans une taverne »* dit-il.

*« Elle me trompe Balthus.. »* répondit Conan sans même se retourner vers le nouveau venu.

*« Avec qui ? »* demanda le jeune archer.

*« Avec mon général de traitre... »* cracha le Cimmerien.

*« Non ce n'est pas possible. Ils t'aiment tout les deux, je n'arrive pas à y croire... »* répondit vivement Balthus.

*« Je suis bien renseigné mon ami, je ne me trompe pas. Plusieurs de mes dragons m'on confirmés ce que je craignais...Ils sont ici même, en train de me cocufier ! Je ne peux pas laisser passer ca !! »* lâcha Conan avec colère.

*« Quoi que tu décides mon ami, je suis avec toi ! »*

*« Allons les châtier alors !! »* grogna Conan en empoignant la garde de son épée.

## Objectifs

Pour gagner, Conan doit parvenir à tuer Pallantides pour assouvir sa vengeance avant que ce dernier réussisse a quitter l'auberge.

Pour gagner, Pallantides doit réussir a quitter de l'auberge.

La partie débute par le tour des Héros.

* Conan le Général (Epée de Conan, Armure de cuir)

Les Héros débutent avec 3 gemmes en zone de fatigue.

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

## Evénements

**La St Valentin ne fait pas que des heureux !!** :

Cet événement s'active de façon aléatoire.

L'Overlord jette alors un dé ORANGE qui déterminera l'effet qui en découle :

Aucune Hache ->

- Le capitaine se réveil de fort mauvaise humeur à cause du bruit ambiant et n'a plus qu'une seule intention : châtier le responsable. Sa tuile prend place en dernière position dans la rivière.

ou

- Dans le cas ou le capitaine à déjà été activé, ce dernier gagne donc une activation gratuite. Sa tuile passe alors en derniere position dans la rivière.

1 Hache ->

Pallantides gagne un point de mouvement supplémentaire utilisable de suite.

2 Haches ->

La garde se réveille à son tour :

Renfort gratuit d'une tuile de 3 gardes Bossonien sur l'un des 2 points de renfort. ( événement activable 2 fois maximum/partie. Les 2 tuiles rouge et verte de renforts ne peuvent pas apparaitre dans la même chambre.)

Commence avec 8 points de vie

Commence avec 5 points de vie

# Règles Spéciales

:

Règle de jeu Pallantides

En début de partie, Pallantides est en train de dormir dans sa chambre avec belit.
Sa tuile est donc inactivable au 1er tour de jeu de l'overlord.
Ce dernier utilise les règles de combat et mouvement normal mais il peut aussi ouvrir les coffres, utiliser le matériel de l'auberge.
Cela ne nécessite qu'une activation de sa tuile.
Exemple :
Mouvement gratuit + ouverture coffre ou mouvement gratuit + ramasser un objet (ou lancer un objet)

Allégeance

Conan peut récupérer l'allégeance de ses dragons noirs en se trouvant sur la même case et en réussissant un jet de manipulation difficulté 4. Le garde en question si le jet est une réussite est considéré comme un allié.

Fuite de Pallantides

Suite a sa traitrise envers Conan, Pallantides n'a pas d'autre choix que de s'échapper de l'auberge. Pour cela, il n'a que 2 solutions :
- Défoncer la porte d'entrée de l'auberge nécessitant un résultat de 8 haches :
Pallantide peut utiliser le mobilier présent dans l'auberge pour aider à affaiblir la porte. ainsi que le contenu des différents coffres (Tonneaux dé rouge ; chaises dé jaune ; tables dé orange)
- Scier l'un des barreaux de l'auberge et s'enfuir ainsi ni vu ni connu :
Les outils nécessaires sont rangés dans un coffre (Ni le joueur ni l'overlord sont au courant pour l'emplacement en début de partie)

Coucou ma belle, je suis la !!

Lorsque Conan et Balthus rentrent dans l'auberge, Conan fait suffisamment de bruit pour alerter les dragons noirs.
A la fin du 1er tour des héros, les dragons noirs avancent d'une case obligatoirement et se retrouvent dans le couloir.

Il était une fois un tour 4…

- Si la tuile du capitaine n'a pas été activée durant les tours 1 à 3, cette dernière prend place à la fin de la rivière au début du tour 4 de l'Overlord.
- Au début du tour 4 de l'Overlord du joueur, une seconde tuile Pallantide prend place à la fin de la rivière.

Coffres

4 coffres sont placés comme sur le plan. Le paquet de carte équipement contient :
1 carte outils / 1 potions de vie / 1 coffre vide / 1 arbalète