



Les temps sont trouble en Aquilonie. Le fils du Roi a été lâchement assassiné par une bande de sorciers maléfiques qui tente d'affaiblir la confédération créée par le roi, afin de s'emparer de la tête de celle-ci.

Toute porte a croie que Conan, grand général d'Aquilonie a été le bras armé de ces félons. C'est ce qu'affirme Nathok qui, de simple sorcier, est devenu le principal conseiller du roi. Il affirme au roi qu'il possède les preuves de ce crime et qu'il les produira lors du procès du valeureux général.

Le roi a aussitôt destitué le héros et l'a enfermé à double tour, lui et ses compagnons - tous accusés d'avoir participé à cet odieux assassinat - à la citadelle de Galparan en attente de leur procès.

Mais Conan n'a pas l'intention de rester les bras croisés en attendant d'être jeté en pâture aux bêtes sauvages pour l'amusement de son peuple. Il a bien l'intention de prouver son innocence et de réunir les preuves afin de laver sa réputation et celle de ses compagnons, et de trouver qui est à l'origine de cet odieux complot dirigé contre lui et son roi bien-aimé. Il a eu vent que le capitaine de la forteresse détient une preuve capitale qui pourrait les innocenter.

Déterminé, avec ses compagnons d'infortune, à s'emparer de cette preuve et à trouver les coupables afin de les faire payer, il prépare une tentative d'évasion. C'est le moment ou jamais, car le lendemain ils seront emmenés pour être jugés. La journée passe, puis une bonne partie de la nuit...

L'aube approche ainsi que l'heure de la première relève. C'est à ce moment là qu'ils passent à l'action!!!!....



## Objectifs



Pour gagner, tous les Héros doivent s'échapper de la forteresse avec les infos du capitaine en main avant la fin du tour 8.

Si une partie des Héros parvient à s'échapper avec ou sans la preuve, le camp des héros gagne un point de victoire.

Si tous les héros s'échappent, il gagne deux points de victoire.



Pour gagner l'Overlord doit empêcher les héros de s'échapper de la forteresse avant la fin du tour 8.

Si l'Overlord parvient à capturer au moins un Héros ou si la preuve ne quitte pas la forteresse, il gagne un point de victoire.

Si il capture tout les Héros, il gagne deux points de victoire.



La partie débute par Le tour des Héros.

- Conan le Vagabond (hache, armure de cuir)
- Contantius (hache de bataille, ecu, armure de cuir)
- Kerimshah (épée turanienne, armure de cuir)
- Valkyrie (nordheim - épée aesir, dague, armure de cuir)
- Pelias (3 sort(s) : Caresse de Bel, Destin changeant, Course vive)
- Taramis (3 sort(s) : Main de Bel, Téléportation, Rage de Bori)

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



 L'Overlord commence avec 3 gemmes en zone d'Énergie disponible et 10 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



**Marche forcée** : L'Overlord choisit une tuile. Toutes les figurines de tuile gagnent leurs base de point de mouvement.

**Feu à volonté** : Toutes les troupes de l'Overlord peuvent effectuer une attaque à distance gratuite si elles en ont la possibilité.



L'Overlord pose à côté de son plateau la tuile archer bossoniens avec 4 unité, la tuile et la figurine capitaine, La tuile gardes bossoniens rouge avec 3 unités, 3 unités de gardes bossoniens bleu et 3 unités de gardes bossoniens vert. le capitaine a 7 PV.

## Règles spéciales

**Saut/Éscalade 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.

**Fosse** : y entrer est un mouvement normal, en sortir coûte 1 point de mouvement supplémentaire.

**Grilles** : les grilles ne bloquent pas les lignes de vue.

**Emprisonné** : Au début de la partie, les Héros emprisonnés démarrent sans équipement.

Ouvrir une une porte de cachot demande une manipulation complexe de difficulté 6 .

Pour pouvoir récupérer leurs équipements, Les Héros doivent se rendre dans la zone marquée d'un  . Une manipulation simple suffit au héros pour se rééquiper après avoir assommer le garde rouge.

Le compte-tour n' est pas activé tant que l' alerte n' est pas donnée.

**Rien à signaler** : -*L'aube est proche*: Les gardes sont fatigués par leur veillées nocturnes. L'overlord ne peut pas améliorer leurs mouvements. le garde rouge est immobile. Leurs vue est limitée à la zone où il se trouve. leurs défense ne peut être améliorée.

-*Patrouille*: Le garde vert suit le circuit marqué par  . Le garde bleu suit le circuit marqué par  . Lorsque le garde bleu croise le circuit du garde vert, il l' emprunte jusqu'à ce que leurs circuits divergent à nouveau. L'overlord est obligé de déplacer les gardes à chaque tour.

-*Eclairage*: Un garde présent dans une zone marquée par  peut voir ce qui se passe dans les zones adjacentes qui sont dans sa ligne de vue.

**Aux armes!!! : L'alerte est donnée si:**

-Un garde surprend un Héros. Un Héros surpris peut tenter une attaque au corps-à-corps pour assommer le garde. La figurine du garde assommé est couchée. Le garde reprendra ses esprits au prochain tour de l' Overlord et reprendra sa patrouille ne comprenant pas ce qui lui est arrivé.

-Le Héros attaquant un garde échoue.

-Si Taranis utilise sa rage de Borî sur un garde ou une porte.

-Si un garde se rend compte, pendant sa patrouille, qu'une cellule est vide.

-Lorsque les Héros commencent à s'équiper, le bruit éveille les gardes présents dans la pièce et l'alerte est automatiquement donnée.

Lorsque l'alerte est donnée l'Overlord dispose les figurines prévues aux emplacements suivants:

① : Capitaine + Gardes verts.

② : Gardes bleus.

③ : Gardes rouges.

④ : Archers Bossoniens.

Il place les tuiles en bout de rivière dans l'ordre suivant:

-Évènement, Gardes rouges, archers bossoniens, capitaine.

Il récupère désormais 7 gemmes par tour.

Les deux entrées latérales de la forteresse sont bloquées par des . Il est impossible de les ouvrir.

L'Overlord place également une  sur l'entrée principale.

**Preuves convaincantes....** : Pour prouver leur innocence lors de leur procès, les Héros doivent récupérer le document que le capitaine détient dans sa bibliothèque représentée par le coffre rouge. On ne peut ouvrir ce coffre en utilisant la magie et celui-ci demande une manipulation complexe de difficulté 3.

Le document est représenté par la carte "Information".

**Fuite** : Pour fuir de la citadelle, les Héros doivent actionner simultanément les deux leviers représentés par  afin de lever la grille de la porte principale. Actionner un levier demande une manipulation de difficulté 3.

Ils doivent ensuite quitter le plateau. Si un Héros quitte le plateau (1 mouvement normal à partir d'une zone située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.

Si un héros perd la totalité de ses PV, il est considéré comme captif.

**Coffres** : Un coffre est placé comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de "Brassard de Bel".

**Fosse** : y entrer est un mouvement normal, en sortir coûte 1 point de mouvement supplémentaire.

**Suite de L'aventure** : Si tous les Héros s'échappent avec la preuve, le prochain scénario joué sera L'ACTE II "les preuves s'accumulent".

Si tous les Héros s'échappent sans l'info, le scénario suivant sera L'ACTE IV "A la recherche d'une piste".

Si un ou tous les Héros sont capturés, le scénario suivant sera L'ACTE III "Embuscade libératrice".

N.B:

Les Héros poursuivront leur campagne avec les équipements récupérés pendant ce scénario. Si ils s'échappent en laissant de l'équipement sur le plateau, il sera perdu.