



Dépités par leur tentative d'évasion ratée, les prisonniers se morfondent dans leur chariot cellulaire. Pour éviter toutes nouvelles tentatives, le capitaine de la forteresse a décidé de les transférer dans la cité portuaire de Khémi en Stygie.

De là il compte revenir Aquilonie en rejoignant le fleuve Khorotas, traversant ainsi l'océan de l'Ouest. puis remontant le fleuve, il compte atteindre la forteresse de Tarantía, lieu de jugement des prisonniers.

Toutefois rien n'est perdu. Taramis et Péliás, mages au service de Conan, ont envoyé des corbeaux messagers alerter Ehsan. Ce fidèle capitaine de Péliás mobilise immédiatement ces hommes les plus sûrs, ainsi que les assassins au service de Taramis.

L'escorte arrive à l'entrée de la cité. L'embuscade est en place...



Objectifs



Pour gagner, les Héros survivants doivent s'emparer du navire et fuir à son bord avant la fin du tour 7.



Pour gagner, l'*Overlord* doit empêcher les héros de fuir à bord du bateau avant la fin du tour 7.



La partie débute par Le tour des Héros.

- Contantius
- Conan le Vagabond
- Kerimshah
- Valkyrie
- Taramis (3 sort(s) : Flétrissement, Repousser, Halo de Set) plus 0 à 4 assassins.
- Pelias (3 sort(s) : Nuée pestilentielle, Barrière Mystique, Halo de Mitra) plus 0 à 5 arbalétriers et archer Khotien

 Les Héros débutent avec 8 gemme(s) en zone de fatigue.



 L'Overlord commence avec 0 gemmes en zone d'Énergie disponible et 14 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Renfort : 8 points de renforts. Ils peuvent être déployés sur les zones marquées d'une 

Soldats dévoués. : l'Overlord peut activer une tuile de son choix gratuitement sans en payer le prix et sans en bouger la tuile qui lui correspond.

N.B: Cet événement se joue immédiatement à la suite du déploiement de renforts.



7



Deux planches relient le Bateau au port. Leurs extrémités sont placées sur les zones marquées d'un astérisque.

Règles spéciales

Mise en place de l'escorte : au début du scénario, les joueurs mettent en place les prisonniers et leur escorte dans l'ordre suivant:

- ① : Capitaine, 4 Gardes bossoniens oranges, Héros.
- ② : 4 Gardes bossoniens violets.

Si un des Héros s'est évadé lors du scénario précédent, il remplace la figurine alliée de son choix. La figurine alliée est retirée du plateau et ne peut plus être utilisée pour la suite du scénario.
L'archer Khotien ne peut être remplacé.

Embuscade : les assassins ou les héros présents à leur place peuvent attaquer directement l'escorte depuis la zone où ils sont déployés.

les assassins sont commandés par Taramis.
Les arbalétriers et l'archer Khotien sont commandés par Pélias.
le barrage qui barre la rue possède 0 de passif et 3PV.

les équipements des Héros sont situés sur la zone ③. Une manipulation simple suffit aux Héros présents sur la zone pour se rééquiper.

Pour recouvrer leurs pouvoirs magiques, Taramis et Peliias doivent se libérer de l'escorte.

-A moi la gaaarde!!!!

si une figurine de l'escorte a survécu, elle peut alerter les gardes éternels. Pour cela elle doit se trouver dans la même zone que le garde.

ni une figurine survivante de l'escorte, ni les renforts déployés n'ont le droit de s'en prendre à un Héros prisonnier durant le 1er tour de l'*Overlord*. Ils peuvent attaquer uniquement les embusqués. La  qui se trouve sur le lieu de l'embuscade ne peut être utilisée par l'*Overlord*, pendant le 1er tour pour y déployer des renforts.

si aucune figurine n'a survécu, les gardes éternels qui se demandent pourquoi l'escorte a du retard, ne peuvent être déployés dans la rue qu'au second tour de l'*Overlord*.

-Lâcher les chiens!!

pour que les hyènes puissent être activées, il faut qu'un garde éternel soit présent dans une des zones où elles sont déployées.

Sus aux prisonniers!!! : Ne sachant pas comment les Héros décident de s'évader, les unités de l'*Overlord* n'ont pas le droit de se positionner sur le bateau ni d'en bloquer ses accès. elles peuvent le faire dès qu'un Héros sera présent sur le navire. Elles se dirigent automatiquement en direction d'un Héros.

Fuite des Héros : *Larguez les amarres!!!*: un Héros présent sur une des zones du bateau adjacentes à la planche peut en couper les amarres. Une fois les amarres coupées, la planche est retirée.

Lorsque les deux planches sont retirées, les Héros réussissent leur fuite.

Retour de veste: Lorsque les pirates ont perdu la moitié de leurs effectifs, ils se soumettent aux Héros. Ils passent sous les ordres d'un des Héros possédant la compétence commandement. L'*Overlord* retire la tuile Pirate et la donne au Héros qui en prend le contrôle.

Les Héros sont obligés de tuer les pirates au corps-à-corps.

Les pirates ne peuvent pas quitter le navire et l'*Overlord* ne peut pas en appeler en renfort.

Toits de la ville : les zones situées sur le toit de l'immeuble à l'ouest de la ville donnent un bonus de surplomb sur les zones situées en contrebas, y compris les escaliers menant à ces toits. Sauter depuis les toits dans la rue inflige  sans défense possible et  si le personnage possède la compétence Saut. Il n'est pas possible de remonter sur les toits depuis la rue autrement que par les escaliers.

Zone d'eau : un personnage dans une zone d'eau adjacente au quai peut y remonter pour un surcoût de 1 point de mouvement.

une figurine repousser dans les zones d'eau situées vers l'extérieur du plateau se noie et meurt immédiatement.

Défoncer les cloisons : le seul mur qui peut être défoncé est celui situé dans l'entrepôt à l'est de la ville.

Portes : les portes coûtent 1 point de mouvement supplémentaire la 1re fois qu'elles sont franchies. Elles sont ensuite retirées du jeu.

Les Hyènes ne peuvent pas franchir les portes closes.

Coffres : 5 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de deux potions de vie, d'une orbe explosive, d'un arc bossonien et d'une masse tribale.

Suite de l'aventure : Si les Héros survivants parviennent à s'enfuir, le camp des héros remporte 1 Point de Victoire. Le scénario suivant sera L'Acte IV: "A la recherche d'une piste".

Si l'*Overlord* empêche les héros de fuir, il gagne 1 Point de Victoire. Le Scénario suivant sera L'Acte VI : "Le jugement de Mithra".