



De retour de Khitai, Conan a hâte de produire devant le roi, les informations qui lui permettront de s'innocenter. Avant de se rendre à Tarentia où l'attend son procès, il prévoit de faire un détour par un village proche de la frontière Picte. Son ami Zelata l'y attend avec une preuve compromettante en sa possession. En effet, elle a découvert un vaste complot mené par Nathok en personne. Pour réaliser son plan funeste il s'est allié avec plusieurs sorciers des pays environnants. Sur le document qu'elle possède se trouve la liste des sorciers compromis. Malheureusement, en approchant du village, Conan reçoit une mauvaise nouvelle. Shubba et une tribu picte frontalière ont investi le village et ont fait prisonnier Zelata. Shubba tente vainement d'ouvrir le coffre où Zelata détient la fameuse liste, lorsque arrive Conan et son équipe....



## Objectifs



Pour gagner un Héros doit fuir du plateau en compagnie de Zelata avant la fin du tour 7. Le camp des Héros gagne un Point de Victoire supplémentaire si un Héros sort du village avec la preuve.



Pour gagner l'Overlord doit empêcher Zelata de s'enfuir avant la fin du tour 7. L'Overlord gagne également un Point de Victoire supplémentaire si la preuve reste au village.



La partie débute par Le tour des Héros.

- Contantius
- Conan le Vagabond
- Kerimshah
- Valkyrie
- Pelias (3 sort(s) : Halo de Mitra, Nuage mortel, Téléportation)
- Taramis (3 sort(s) : Halo de Set, Force de Gullah, Morsure de Set)

 Les Héros débutent avec 6 gemme(s) en zone de fatigue.



 L'Overlord commence avec 8 gemmes en zone d'Énergie disponible et 6 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



**Renforts** : 6 points de renforts. Les renforts se déploient sur les zones .

L'Overlord peut activé une tuile de figurines amenées en renfort de son choix sans en payer le prix et sans en bouger la tuile qui lui correspond.

**Tuile renforcée** : L'Overlord peut remplacer une ou plusieurs tuile(s) morte(s) par la tuile du Tigre aux dents de sabre ou (et) celle du Démon des forêts. Le tigre ou (et) le Démon gagne immédiatement 2 PV.

Une tuile d'unités vivantes peut également être sacrifiée. Le Tigre à dents de sabres ou (et) le Démon des forêts gagnent un PV par unité sacrifiée. Leurs PV ne peuvent dépasser 15. La tuile sacrifiée est remplacée par la tuile du Démon de la Forêt ou par la tuile du Tigre aux dents de sabres. Une tuile sacrifiée ne peut plus être remise en jeu par l'Overlord.

La tuile peut-être activée immédiatement et gratuitement.



Avec les sorts : Rappel, Flétrissement, Drain d'énergie



L'Overlord place la seconde tuile du Tigre aux dents de sabres à côté de son livre de Skelos.



L'Overlord place la seconde tuile du Démon des forêts à côté de son livre de Skelos

## Règles spéciales

**Tentures** : entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplémentaire à cause des tentures.

**Huttes en bois** : les cloisons des huttes peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.

**Escalade** : franchir les rochers [pion rocher] demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.

**Trouvons Zelata!!!** : lors de la mise en place, l' *Overlord* choisit secrètement un chiffre entre 1 et 8. Ensuite on place les jetons  face cachée dans chaque hutte du plateau. Le chiffre retenu par l' *Overlord* est l' endroit où se trouve retenu Zelata et son Loup.

lorsque l' *Overlord* active une figurine présente dans la zone d' un jeton  , il peut le consulter secrètement pour savoir si celui-ci correspond au chiffre qu'il a choisi.

**Libérons Zelata!!!**

lorsque un Héros pénètre dans une hutte vide de ses occupants, il peut retourner gratuitement le jeton  qui s'y trouve. Si le chiffre sur le jeton correspond à celui que l' *Overlord* a choisi, Zelata est libre.

le camp des Héros prend aussitôt la tuile de Zelata et la tuile du Loup de Zelata-préalablement disposées près du Livre de Skélos-et les donne à un Héros qui possède la compétence Commandement. On place également les jetons personnages de Zelata et de son Loup sur la position 4 du compte-tour. Les jetons représentent leurs Points de Vies.

Le Héros qui contrôle Zelata et son loup peut les utiliser comme des alliés. Le Héros prendra également 3  qu'il placera sur la tuile de Zelata. Les  peuvent être dépensés par Zelata pour utiliser les sorts du Héros qui la contrôle. Elle récupère la totalité de ses gemmes à chaque tour des Héros, lors de leur phase de récupération.

Si le Héros commandant Zelata meurt, un autre Héros possédant la compétence commandement peut le prendre sous son contrôle. Pour cela, il devra se trouver dans la même zone que sa figurine.

**Document compromettant** : La carte "document du sorcier" représente la preuve compromettante recherchée par Conan et sa troupe. Elle se trouve dans le coffre rouge représenté par un jeton coffre numéroté. Ouvrir le coffre réclame une manipulation de complexité 4. Lorsqu' un Héros ouvre le coffre, il s' empare immédiatement de la preuve et la place parmi ses équipements.

**Fuite** : si un Héros quitte le plateau en compagnie de Zelata (1 mouvement normal à partir de la zone  située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie. Le camp des Héros remporte le scénario.

**Coffres** : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d' un Mantel des ombres, d' une carte "Champignons toxiques", d' un fragment d' amulette, d' une épée, d' une cotte de maille et d' un arc bossonien.

**suite de l' aventure** : si le camp des Héros gagne, le scénario suivant sera l' ACTE VII: " La menace blonde du Nordheim".  
si l' *Overlord* gagne, le scénario suivant sera l' ACTE VI:" Le jugement de Mithra".  
si l' *Overlord* gagne, mais qu' un Héros s' enfuit avec la preuve, le scénario suivant sera: " La menace blonde du Nordheim".