



N' ayant pas réussi à réunir les preuves afin de l'innocenter, Conan doit affronter l'inévitable procès qui l'attend.

Malgré ses vives protestations, il est condamné à mort par le conseil du Roi présidé par Nathok.

Celui-ci s'apprête à prononcer la sentence lorsque, soudain le roi intervient: " -Dans ma grande compassion, j' ai décidé de commuer ta peine de mort pour te soumettre au jugement de notre Dieu Mitra. Si tu survvis à l'épreuve qui t'attend, ton innocence sera reconnue, sinon tu sera punis de ton crime."

Sur ce, la garde royale l'emène pour l'enfermer à triple tour dans une forteresse au lieu tenu secret. En cellule, Conan apprend qu' il pourra compter sur ses fidèles compagnons pour l' assister dans son épreuve.

Cet ainsi que tout ce beau monde se retrouve dans une forteresse abandonnée, transformée en arène sur les bord de la rivière Shirki. C' est en foulant le sable de l' arène qu' ils se rendent compte que cette épreuve ne sera pas aisée. En effet, de sourds grognements raisonnent des alcôves de l' arène et ne sont pas pour les rassurer.

Soudain la grille s' ouvre, l' épreuve commence....



## Objectifs



Pour gagner les Héros doivent faire en sorte que Conan reste en vie.



Pour gagner l' Overlord doit tuer Conan.



La partie débute par Le tour de l'Overlord.

- Contantius
- Conan le Vagabond
- Kerimshah
- Valkyrie
- Pelias (3 sort(s) : Don de vie, Rage de Bori, Regard d'Ishtar)
- Taramis (3 sort(s) : Flétrissement, Guérison de Mitra, Halo de Set) Son Halo de Set est activé en début de partie.

◆ Les Héros débutent avec 0 gemme(s) en zone de fatigue.



◆ L'Overlord commence avec 3 gemmes en zone d'Énergie disponible et 11 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



**Bêtes enragées.** : l'Overlord choisit une de sa rivière et lui rajoute un point de défense passive. La tuile garde sa défense améliorée jusqu' au tour suivant de l'Overlord.

lorsqu'une Bête a perdu la moitié de ses PV, elle a droit à une attaque supplémentaire avec relance de dés.



## Règles spéciales

**Éboulis** : entrer dans une zone d'éboulis 🗡️ coûte 2 points de mouvement supplémentaires. Cependant, si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de coût supplémentaire.  
une figurine présent dans cette zone bénéficie d'un bonus de surplomb pour ses attaques à distance.

**Délimitation de l'arène** : les 🏠 et les 🏠 délimitent la zone de combat de l'arène. Il n'est pas nécessaire de les représenter physiquement sur le plateau.  
Les dépendances de la cour sont en ruine et ne représentent aucun obstacle pour la ligne de vue et le déplacement.

**Vagues de bêtes sauvages** : à chaque début de son tour et avant sa phase de récupération, l'Overlord prend deux de types bêtes sauvages avec les figurines et les tuiles qui leur correspondent et qui sont placées près de son Livre de Skelos. Il les place de la manière suivante:

-les figurines sont placées dans une des deux zones où sont déployés les hyènes et les corbeaux en début de partie.  
-les tuiles qui leur correspondent sont placées derrière les tuiles présentes dans la rivière. Il ne peut y avoir plus de tuiles que la rivière ne peut en contenir.

Les bêtes apparaissent dans l'Ordre suivant:

-Loups, Tigre aux dents de Sabres, Chiens de Foo (6 PV), Scorpions géants (Stygie), Reine Scorpion (6 PV), Scorpion Géant (6PV), Loups Géants, Araignée Géante (6 PV), Serpent Géant (6PV), Homme-Singe (6PV).

Les Héros ne sont pas autorisés à attaquer les Bêtes sur leurs zones de déploiement.

**Public en Délire** : Lorsque les Héros tuent toutes les unités d'une tuile, le public en délire lui jette un équipement. Le camp des Héros lance alors un 🎲 pour déterminer quel type d'équipement le public lui lance.

-si le camp des héros obtient 0: il pioche au hasard dans le paquet réunissant les arme offensives/défensives d'un 🎲.

-si il obtient 1: il pioche au hasard un équipement dans le paquet réunissant les potions de vies, les alcools pictes, les torches et les potions anti-poisons.

-si il obtient 2: il pioche au hasard dans le paquet réunissant les arme offensives/défensives d'un 🎲.

-si il obtient 3: il pioche au hasard dans le paquet réunissant les arme offensives/défensives d'un 🎲.

le camp des Héros lance ensuite 🎲🎲🎲 pour déterminer à quel endroit de l'arène l'équipement tombe.

le Héros peut le ramasser grâce à une manipulation simple.

Une fois le scénario terminé, les Héros retirent les armes reçues par le public de leurs équipements, ils ne peuvent pas les conserver pour les scénarios suivants de la campagne.

**Fosses** : Lorsqu'au début du tour des Héros, une figurine de Héros et une figurine de l'Overlord se retrouvent dans la même zone, les deux camps lancent 🎲. Le camp qui obtient le meilleur résultat pousse la figurine de l'autre camp dans la fosse. La figurine tombant dans la fosse subit les dégâts d'un 🎲 sans défense possible. Sortir de la fosse coûte un point de mouvement.

En cas d'égalité, personne ne tombe dans la fosse.

**Repos du condamné** : lorsque Conan entre dans une zone d'éboulis, il est automatiquement mis en "récupération" et ne peut redevenir actif que lorsqu'il décide de ressortir de la zone. Il ne peut rester ou entrer dans cette zone lorsqu'il n'a pas de gemmes en zone de fatigue.

**Alcool picte** : un Héros peut défausser cet objet pour récupérer 2 gemmes depuis sa zone de Fatigue vers sa zone d'Énergie disponible.

**Poison** : lorsqu'un Scorpion géant blesse un Héros, au lieu de subir des dégâts, celui-ci prend autant de pions empoisonnés 🍷 que de dégâts subits qu'il choisit de placer sur sa case Action de corps-à-corps ou sa case Action de mouvement. Chaque pion 🍷 présent sur une case Action réduit d'autant l'indice de saturation de cette Action. Si les indices de saturation des 2 cases Actions (attaque au corps-à-corps ET mouvement) sont réduits à 0, le Héros meurt.

Lorsque le Scorpion Géant à 🍷🍷🍷 blesse un Héros. Celui-ci subit les dégâts de son attaque en plus de son empoisonnement.

**Potion anti-poison** : permet de retirer tous les pions empoisonnés 🍷 d'une seule case Action au choix du Héros. La Potion anti-poison est ensuite défaussée.

**Torches** : au début de sa phase d'action, un Héros actif équipé d'une torche peut tuer toutes les figurines de Scorpions géants (Stygie) présentes dans sa zone. Il peut réaliser également une attaque à main nue sur La reine Scorpion et le Scorpion Géant à 🍷🍷🍷. Etant équipé de la torche, il ignore le malus d'une attaque à mains nues. Le résultat de son attaque ignore la défense passive des deux Scorpions. La torche est ensuite défaussée.

**Javelot** : une attaque avec un Javelot permet d'ignorer la défense passive d'une bête sauvage. Une fois le javelot utilisé, celui-ci est défaussé.

**Suite de l'aventure** : Si le camp des Héros gagne le scénario, le suivant sera l'ACTE VII "La menace blonde du Nordheim".  
Si l'Overlord gagne le scénario, il remporte la campagne.