



La Conan Team n' a pas le temps de reprendre son souffle qu'une autre nouvelle lui parvient. Bélit la compagne de Conan, avec qui elle a bourlingué en quête de rapines et passées tant de soirées chaudes et moites, est retenue prisonnière avec sa garde par le nécromacien Skuthus dans un village picte abandonné.

Fou de rage, Conan prend aussitôt la route malgré la mise en garde de ses amis.

- Cette entreprise est risquée mon seigneur déclare Constantius, il paraît que Skuthus s'est allié à Thak votre ennemi juré et qu'il a levé une armée de morts.

- Je me fous de ce que mijote ce malandrin!!! Il va me le payer cher!!! D'ailleurs il fait partie de la bande de conspirateurs que nous poursuivons. Je parie qu'il recèle lui aussi un trésor volé au Roi. Il verra ce qu'il en coûte de s'en prendre ma déesse!!!

Après plusieurs semaines de voyages, les voici en vue du village. "Toute est étrangement calme" remarque Kerim Shah.

- Dispersez-vous et encerclz le village! ordonne Conan.

Aussitôt dit, aussitôt fait, la petite troupe passe à l'action....



Objectifs



Pour gagner le Héros en possession de l'encensoir doit fuir avant la fin du tour 7. Les Héros gagnent un point de victoire bonus supplémentaire si ils parviennent à faire fuir Belit et ses gardes.



Pour gagner l'Overlord doit empêcher le héros en possession de l'encensoir de fuir avant la fin du tour 7. L'Overlord gagne un point de victoire bonus si il tue Belit et ses gardes.



La partie débute par Le tour des Héros.

- Conan le Vagabond
- Contantius
- Kerimshah
- Valkyrie
- Pelias (3 sort(s) : Transfert de vie, Rage de Borí, Téléportation)
- Taramis (3 sort(s) : Putrescence, Brasier, Guérison de Mitra)

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



◆ L'Overlord commence avec 17 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 10 gemmes par tour.



Renforts : 8 points de renforts. Les renforts se déploient sur les 🔥.

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 de l'Araignée Géante ou (et) celle de Thak. Thak ou (et) l'Araignée gagne immédiatement 2 PV.

Une tuile d'unités vivantes peut également être sacrifiée. Thak ou (et) l'Araignée Géante gagne un PV par unité sacrifiée. Leurs PV ne peuvent dépasser 15. La tuile sacrifiée est remplacée par la tuile de Thak ou par la tuile de l'Araignée Géante. Une tuile sacrifiée ne peut plus être remise en jeu par l'Overlord.

La tuile peut-être activée immédiatement et gratuitement.



◆ Avec les sorts : Morsure de Set, Rage d'Ymir, Réveil de Yajur, Drain d'énergie

◆ L'Overlord place la seconde tuile de Thak à côté de son livre de Skelos

◆ L'Overlord place la seconde tuile de l'araignée Géante à côté de son livre de Skelos



Les gardes de Bélit sont immobilisés par les forces du feu. Les gardes de Bélit ne peuvent entrer ou sortir du camp d'Amul sans un point de mouvement supplémentaire à cause de leur état. Les gardes de Bélit ne peuvent entrer ou sortir du camp d'Amul sans un point de mouvement supplémentaire.

Libérer Bélit : Les gardes doivent d'abord libérer Bélit avant ses gardes. Pour libérer Bélit de ses liens, un héros présent dans la même zone doit réaliser une manipulation complexe de difficulté 4. Dès qu'un héros libère le camp d'Amul, il prend aussitôt la tuile de Bélit-préalablement disposée près du Livre de Skelos-et la place sur un héros qui possède la compétence Commandement. On place également un jeton personnage de Bélit sur la zone. On prendra compte tout le jeton représentant le Point de Vie.

Si le héros commandant Bélit 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.

Les unités de l'Overlord n'ont pas le droit d'attaquer Bélit, tant que celle-ci n'est pas libre.

Jeune fille personne sur le terrain!!

Bélit ne peut partir sans ses gardes qui sont eux-mêmes retenus prisonnier. Pour les libérer de leurs liens, un héros présent dans leur zone doit effectuer une manipulation complexe de difficulté 4.

Dès le premier garde libéré, le héros commandant Bélit prend le contrôle de la tuile-préalablement disposée près du Livre de Skelos-des gardes de Bélit.

Si le héros commandant les gardes Bélit meurt, un autre héros possédant la compétence commandement peut les prendre sous son contrôle. Pour cela, il devra se trouver dans la même zone que ses figurine.

Les unités de l'Overlord n'ont pas le droit d'attaquer les gardes de Bélit, tant que ceux-ci ne sont pas libre.

Les amants terribles!!! : La passion que voue Bélit à Conan décuple ses forces. Lorsque Bélit se retrouve dans la zone de Conan au moment de son activation, elle gagne aussitôt sa base de point de mouvement et  en attaque.

Conan est prêt à tout pour sa belle. Si plusieurs figurines alliées se retrouvent dans la même zone que Conan et Bélit, l'Overlord devra toujours Conan en priorité.

Le rage de Thak : La vue de Conan insupporte particulièrement Thak. Si au début du tour de l'Overlord, Conan se trouve dans sa ligne de vue ou jusqu'à deux zones adjacentes sans ligne de vue (qui délimite son flair), il rentre dans une rage folle. L'Overlord active automatiquement sa tuile la plus proche et la met ensuite en bout de rivière.

Thak gagne aussitôt sa base de point mouvement et prend le chemin le plus direct pour affronter Conan quitte à défoncer les huttes en bois. Si l'Overlord a assez de gemmes pour améliorer son déplacement, il devra les dépenser.

Thak gagne également un dé jaune  d'attaque et une relance gratuite. Il attaquera toutes unités qu'il ne peut contourner.

Récupérer le trésor : L'Encensoir 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 du trésor et le place parmi ses équipements.

Un héros équipé de l'Encensoir peut éliminer tout les squelettes présent sa zone par en transférant une gemme de sa zone d'énergie vers celle d'attaque au corps-à-corps.

Coffres : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d'un bouclier, d'un fragment d'amulette, d'un salpêtre, d'un alcool pite, d'une dague et d'une épée du Phoenix.

Alcool pite : un héros peut défausser cet objet pour récupérer 2 gemmes depuis sa zone de Fatigue vers sa zone d'Énergie disponible, mais doit aussi subir 1 blessure.

Fuite : si un héros quitte le plateau avec la carte l'Encensoir en sa possession et (ou) en compagnie de Bélit et (ou) un de ses gardes (1 mouvement normal à partir de zone  située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.

shen