



Après son équipée chez les pictes, Conan et son équipe continuent leur épopée à la recherche des trésors royaux dérobés par les conspirateurs.

Conan est encore troublé par les révélations que lui a faite Bélit. Il a eu un fils avec elle. Elle l'avait tenu caché jusqu'ici par peur de la réaction de Conan. Mais voilà, son fils a disparu et elle n'a personne sur qui compter pour le retrouver.

Les voici en route pour la Stygie, où d'après les renseignements donnés par son espion Ikhmet, Conan apprend que Thôt-Amôn, un des nombreux conspirateurs, s'est réfugié dans les catacombes de la reine.

Cependant les renseignements sont imprécis. Rien n'est indiqué sur le nombre d'hommes et de créatures que recèlent ces sombres catacombes. Seuls des positions supposés d'Assassins de Thôt sont précisés ainsi que la position de Valéria qui a été capturée par Thôt à Khémi et du trésor dérobé.

Le nom même de Catacombe de la reine intrigue car aucune souveraine de Stygie n'a été enterrée en ces lieux.

Cependant le temps presse et les Héros n'ont pas le temps de glaner plus de renseignements. Ils prennent un embarcation au port de Luxur sur le fleuve Bakhr et s'avance vers les catacombes avec leurs maigres informations....



Objectifs

 Pour gagner le Héros en possession de l'artefact stygien doit fuir avant la fin du tour 7. Les Héros gagnent un point de victoire bonus supplémentaire si ils parviennent à faire fuir Valéria.

 Pour gagner l'**Overlord** doit empêcher le héros en possession de l'artefact stygien de fuir avant la fin du tour 7. L'**Overlord** gagne un point de victoire bonus si il tue Valéria.



La partie débute par Le tour des Héros.

- Conan le Vagabond
- Contantius
- Kerimshah
- Valkyrie
- Pelias (3 sort(s) : Main de la mort, Transfert de vie, Téléportation) La téléportation ne permet pas de changer de niveau
- Taramis (3 sort(s) : Guérison de Mitra, Flétrissement, Putrescence)

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



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



Troupes secrètes : L'Overlord peut déplacer deux jetons reliques au choix dans la limite du déplacement des personnages qu'ils représentent.

Renforts : l'Overlord a droit à 10 points de renfort qu'il peut déployer sur les zones marquées par . L'Overlord doit attendre que toutes les figurines représentées par  meurent avant de pouvoir les déployer en renfort. Si un Héros ou une figurine alliée se trouve en ligne de vue avec les renforts au moment de leur déploiement, l'Overlord dévoile ses figurines sinon il utilise le  qui les représente.

l'Overlord ne peut pas appeler de Gardes Eternels et bleus en renforts. Une fois que tous les Gardes Eternels bleus sont morts, l'Overlord prend la tuile Momie bleue et la place près de son livre de Skelos. Il prend également les socles de couleurs correspondants à la tuile et les mets aux figurines mortes. A partir de ce moment, il pourra faire appel aux Momies Bleues comme renforts.



 Avec les sorts : Réveil de Yajur, Possession de Set, Stygie - Passe-muraille, Stygie - Pluie de Pierres commence avec 6 points de vies

 commence avec 8 points de vie

 commence avec 8 points de vies.

Règles spéciales

Déploiement : Les Héros se déploient sur les zones marquées d'un .

l'Overlord quant à lui déploie ses figurines de la manière suivante: Il prend les jetons  et les place faces cachées sur le plateau à la place qu'il souhaite, sauf pour les jetons représentant Thôt-Amon et la Reine Scorpion qui devront être placés obligatoirement au Niv. 0.

il ne peut y avoir deux  sur la même zone.

Les Numéros inscrits sur les jetons représentent les différentes figurines de l'Overlord non découvertes par les héros, qui avancent sous le couvert de l'obscurité.

① : Thôt-amon; ② : Reine Scorpion; ③ : Scorpion Géant   ; ④ : 5 scorpions géants; ⑤ : 5 scorpions géants; ⑥ : 5

Momies; ⑦ : 5 Momies; ⑧ : 5 Momies; ⑨ : 5 Momies; Jeton 11: 5 Momies;
Jeton 12 : 2 Gardes Eternels; Jeton 13 : 3 Gardes Eternels.

L'Overlord peut déplacer les jetons  représentant ses troupes grâce aux tuiles "Evenements". Le déplacement du jeton est déterminé par les caractéristiques de la tuile qu'il représente. Le déplacement peut-être amélioré.

A tout moment l'Overlord a le droit de consulter les  pour savoir quelles unités ils représentent sans le dévoiler aux Héros. Les Héros n'ont pas le droit de consulter les .

Le  représentant Thôt-Amôn peut utiliser ses pouvoirs magiques quand il est activé.

Assassins : les Assassins sont furtifs. En début de partie, l'Overlord mélange 10 pions assassins, 5 présentant une croix rouge et 5 présentant un sigle vert et les place au hasard comme indiqué sur le plan avant d'en prendre connaissance. L'Overlord peut consulter les pions assassins quand il le souhaite pendant la partie. Quand une tuile Assassin est activée, l'Overlord peut déplacer toutes les figurines Assassins ainsi que les pions Assassins comme si il s'agissait de figurines Assassins. Quand un pion Assassin est déplacé dans la zone d'un Héros ou d'une figurine alliée, ou qu'un Héros ou une figurine alliée se déplace dans la zone d'un pion Assassin, celui-ci est révélé. Si le pion présente une croix rouge, il s'agit d'un leurre et le pion est retiré du plateau. Si le pion présente un sigle vert. Remplacez-le par une figurine Assassin. Un Assassin dévoilé attaquera immédiatement le Héros ou la figurine alliée qui se trouve dans sa zone. Si l'attaque se passe pendant le tour des Héros, celui-ci sera suspendu le temps de l'attaque puis reprendra son cours. Lorsque l'Overlord décide de déployer un Assassin en renfort, il prend deux jetons Assassins faces cachées et les déploie dans la zone de renfort de son choix.

Reine Scorpion : à chaque fois que sa tuile ou son jeton  est activée, l'Overlord commence par lancer   . Chaque symbole obtenu provoque l'apparition d'une figurine de Scorpion Géant à répartir dans la zone de la Reine Scorpion et les zones voisines. Si ces zones sont saturées, les scorpions géants restants apparaissent sur une zone adjacente non saturée. Il ne peut y avoir plus de dix Scorpions Géants en même temps sur le plateau. Si les Scorpions Géants ne sont pas visible, l'Overlord prend les pions  les représentants et les même dans la même zone que le jeton  représentant la Reine Scorpion.

Obscurité : le dédale des tunnels est plongé dans une obscurité impénétrable. Il n'existe pas de ligne de vue entre deux zones différentes sur tout le plateau. Toute action nécessitant une ligne de vue ne peut être réalisée que dans une même zone. lorsqu'un Héros entre en possession d'une torche, il peut avoir vue sur les zones adjacentes à la sienne si sa ligne de vue le permet. Avec la torche, il peut également allumer un brasero représenté par les jetons "Feu" en exécutant une manipulation simple. Ces braseros permettent aux Héros de voir jusqu'à deux zones de distances si la ligne de vue le permet.

Rencontre avec les Héros : lorsqu'un jeton  représentant une unité de l'Overlord se retrouve dans la ligne de vue du Héros, celui-ci dévoile  aux Héros. Puis, il prend la ou les tuiles correspondantes et les place en début de rivière suivant l'ordre de son choix. Si besoin, il peut retirer deux tuiles "Evenements" pour se faire de la place. Il ne peut pas mettre plus de tuile que la rivière ne peut en contenir. Si besoin, il devra retirer une tuile double pour faire de la place. Si au moment de dévoiler ses unités, celles-ci se trouvent la même case que les héros, elles attaqueront immédiatement. Si l'attaque se passe pendant le tour des Héros, celui-ci sera suspendu le temps de l'attaque puis reprendra son cours. Lorsque les unités de l'Overlord repassent dans l'obscurité, les figurines sont enlevées du plateau et remplacées par le jeton  qui les représente. L'Overlord retire également les tuiles de la rivière et replace si besoin les tuiles "Evenements".

Puits : le plateau est composé de deux niveaux dont le niveau 1 est exactement superposé au niveau 0. Le niveau est indiqué par un pictogramme en bas à gauche de chaque niveau. Six puits  permettent potentiellement de passer d'un niveau à l'autre, mais un seul est suffisamment ouvert pour laisser passer un homme. Au début de la partie, l'Overlord prend les cinq pions Puits  avec une croix rouge et le pion Puits avec le signe vert et les dispose comme il le souhaite face cachée aux niveau 1 aux endroits indiqués sur le plan. Puis l'Overlord place les six autres pions Puits au niveau 0 aux endroits indiqués sur le plan. Un Héros dans la zone d'un puits du niveau 1 peut révéler le pion en réussissant une manipulation complexe de difficulté 1. si le pion révélé présente un face "croix rouge", laissez-le sur cette face. S'il présente une face "signe vert", il s'agit du puits ouvert. Le puits ouvert ne peut être détruit.

Emprunter un puits : le plateau est composé de deux niveaux dont le niveau « 1 » est exactement superposé au niveau « 0 ». Le niveau est indiqué par un pictogramme en bas à gauche de chaque niveau. Un personnage, avec ou sans la compétence Escalade, présent dans la zone d'un puits peut l'emprunter pour se déplacer du niveau « 1 » au niveau « 0 » (et inversement) pour un surcoût de 2 points de mouvement. Emprunter un puits permet de se déplacer dans la zone du puits trouvant exactement à sa verticale (au niveau supérieur ou inférieur). Les Scorpions géants peuvent emprunter les puits sans pénalité de mouvement. La Reine Scorpion ne peut pas emprunter les puits.

Passages secrets : chaque niveau est parcouru par un réseau de passages secrets dont les entrées sont représentées par le pion . Un personnage dans la zone d'un passage secret peut se déplacer vers une autre zone avec un passage secret du même niveau en dépensant 2 points de mouvement supplémentaires. Les unités de l'Overlord connaissent les recoins du temple et ignorent cette pénalité. Les zones de départ et d'arrivée doivent être vides d'ennemis.

Libérons Valéria : Pour libérer Valéria de ses liens, un Héros doit être présent dans la même zone que la sienne. lorsque Valéria est libérée, le camp des Héros prend aussitôt la tuile de Valéria-préalablement disposée près du Livre de Skélos-et la donne à un Héros qui possède la compétence Commandement. On place également le jeton personnage de Valéria sur la position 4 du compte-tour. Le jeton représente ses Point de Vie. Si le Héros commandant Valéria 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 Valéria, tant que celle-ci n'est pas libre.

Poison : lorsqu'un Scorpion géant blesse un Héros ou une figurine alliée, 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 ou la figurine alliée meurt.
Le Scorpion Géant à 🏠🏠🏠 d'attaque blesse le héros en plus de l'empoisonner.

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.

Récupérer le trésor : L'Artefact Stygien 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'artefact Stygien gagne un point de passif fasse à une attaque de Momie.

Alcool picte : 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.

Coffres : 10 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de deux dagues d'assassins, deux torches, quatre potins anti-poisons, un champignon toxique et un alcool picte.

Fuite : si un Héros quitte le plateau avec la carte Artefact stygien en sa possession et (ou) en compagnie de Valéria (1 mouvement normal à partir du ponton située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.

bluen