



A peine rentré de leur lointain périple, Conan repart dans la contrée des Royaumes Noirs d'où lui sont parvenues de sombres rumeurs. On y raconte que Amboola, représentant du Roi dans la région, est retenu prisonnier dans une forteresse abandonnée près de Tombalku par Akivasha. Cette femme sans âge et grande prêtresse de Set a fait le voyage depuis la lointaine contrée de Veshia pour y sacrifier le malheureux.

Elle y recèle également un Miroir étrange qui attire celui qui le contemple.

-Ce doit être le Miroir Hyrkanien que j'ai offert à notre Roi. déclare Conan.

Nos Héros remontent donc la rivière Zarkheba et arrivent en vue de l'étrange forteresse, ils y sont accueillis par des centaines de chauve-souris qui s'envolent en émettant des cris stridents. La chaleur moite et l'étrange atmosphère des lieux suffisent à ajouter un peu plus de pressions sur l'équipe.

Les voilà qui pénètrent dans la cour...



## Objectifs

 Pour gagner le Héros en possession du Miroir Hyrkanien doit fuir avant la fin du tour 7. Les Héros gagnent un point de victoire bonus supplémentaire si ils parviennent à faire fuir Amboola.

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



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) : Tempête d'éclairs, Nuée pestilentielle, Guérison de Mitra)

 Les Héros débute avec 7 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 105=10 gemmes par tour.



**Tuile renforcée** : L'Overlord peut remplacer une ou plusieurs tuile(s) morte(s) par la tuile du Démon de la Terre ou (et) de l'Homme-Singe. Le Démon de la Terre ou (et) l'Homme-Singe gagne immédiatement 2 PV.

Une tuile d'unités vivantes peut également être sacrifiée. Le Démon de la Terre ou (et) l'Homme-Singe gagne un PV par unité sacrifiée. Leurs PV ne peuvent dépasser 15. La tuile sacrifiée est remplacée par la tuile de l'Homme-Singe ou par la tuile du Démon de la Terre. Une tuile sacrifiée ne peut plus être remise en jeu par l'Overlord.

La tuile peut-être activée immédiatement et gratuitement.

**Alerte générale!!!** : 10 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.

La ou les figurines gagne immédiatement sa base de point de mouvement ainsi qu'un  supplémentaire en attaque jusqu'au prochain tour de l'Overlord.



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



Avec les sorts : Halo de Set, Morsure de Set, Sang de Set, Possession de Set Son Halo de Set est activé



L'Overlord place la seconde tuile de l'Homme-Singe à côté de son livre de Skelos

## Règles spéciales

**Déploiement** : Les Héros se déploient de manière égales sur les zones marquées d'un ☉.

**Trouvons Amboola!!** : au début de la partie, l'Overlord choisit un chiffre entre 1 et 3, puis prend les jetons 1-3 et les place au hasard sur les zones indiquées par le plan. Le chiffre retenu par l'Overlord correspond à l'endroit où est enfermé Amboola. L'Overlord a le droit de consulter à tout moment les jetons pour savoir où est enfermé Amboola. Les Héros n'ont pas le droit de consulter les jetons. Lorsqu'un Héros est présent dans la même zone qu'un jeton, celui-ci est dévoilé. Si le chiffre inscrit sur le jeton correspond à celui que l'Overlord a retenu, les Héros libèrent Amboola.

lorsque Amboola est libérée, le camp des Héros prend aussitôt la tuile de Amboola-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 Amboola sur la position 4 du compte-tour. Le jeton représente ses Point de Vie.

Si le Héros commandant Amboola 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 Amboola, tant que celui-ci n'est pas libre.

**Sang de set** : Akivasha peut utiliser le sort "Sang de set" pour se régénérer. Ce sort lui permet de se matérialiser sur la zone d'un Héros ou d'une figurine alliée puis de l'attaquer pour lui pomper son sang. Il coûte 4 gemmes. Lors de l'activation du sort, Akivasha se déplace sur la zone d'un Héros ou d'une figurine alliée avec ou sans ligne de vue puis réalise une attaque au corps-à-corps contre celui-ci. Le nombre de blessure infligé au Héros ou une figurine alliée correspond au Point de Vie récupéré par Akivasha. Son total de Point de Vie ne peut dépasser 12. Un Héros peut utiliser sa défense passive uniquement pour se défendre. Une fois l'attaque terminée, Akivasha retourne sur sa zone de départ.

**Récupérer le trésor** : le Miroir Hyrkanien 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 du Miroir Hyrkanien peut se déplacer immédiatement dans la zone marquée d'un ☉ de son choix.

**Lignes de vue** : depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour. De plus, du fait de la différence de niveau, seules les zones directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.

**Saut/Escalade depuis les remparts** : sauter depuis les remparts inflige 2 sans défense possible et 1 si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur les remparts est impossible.

**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.

**Portes** : les portes de la forteresse sont scellées par un sortilège. Un Héros voulant pénétrer dans une pièce fermée devra défoncer la porte pour la franchir. Une porte possède 2 points de passif et 2 Points de Vie. Les unités de l'Overlord peuvent passer les portes sans pénalités. Un Héros possédant la compétence "Défoncer les cloisons" ou le Marteau de Bori réduit le passif de la porte de 1.

**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.

**Fuite** : si un Héros quitte le plateau avec le Miroir Hyrkanien en sa possession et (ou) en compagnie de Amboola (1 mouvement normal à partir de la zone ☉ située au bord du plateau qui se trouve à l'entrée de la forteresse), il ne peut plus revenir dans la partie.

**Coffres** : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d'un alcool picte, d'une lance d'ornement, d'une dague de parade, d'une épée courte, d'un fragment d'amulette et d'un salpêtre.