

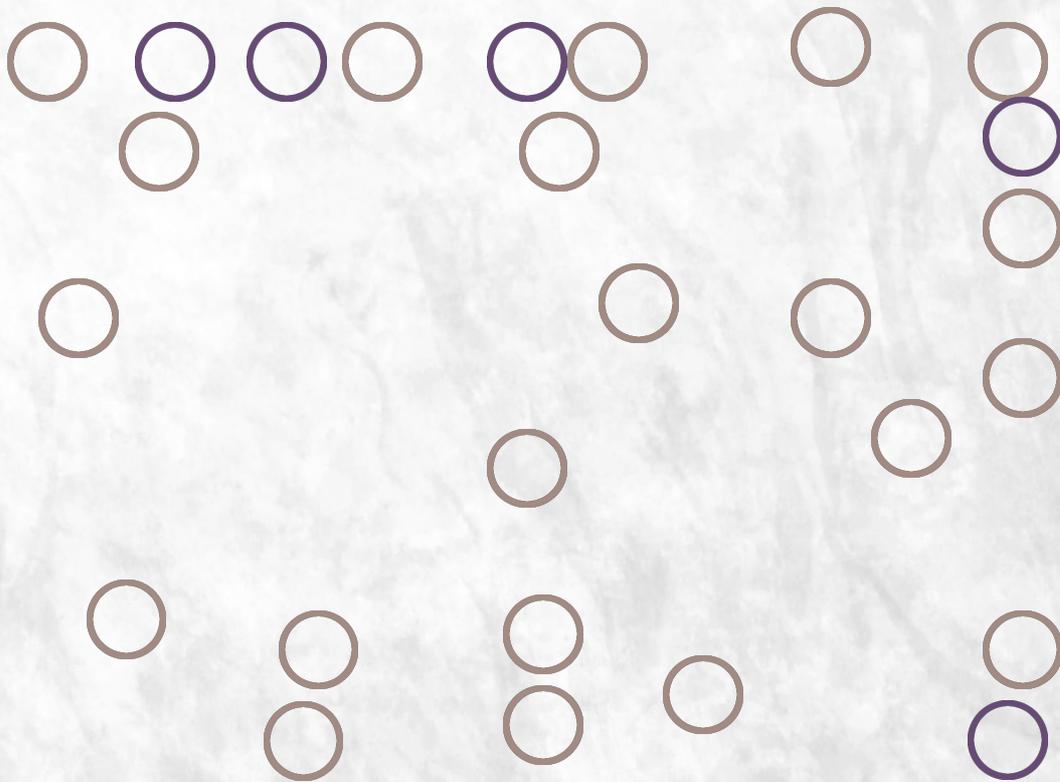
Après leur périple dans cette horrible forteresse, Conan et son équipe se rendent en Turan, vaste contrée, patrie de Kerim Shah. C'est dans une cité portuaire située au bord de la mer Vilayet et blottie au pied des monts Colchan, nommée Khawarism, que se rendent nos Héros.

Ils doivent intercepter le cruel Khemsa, marchand véreux et trafiquant en tout genre, qui recèle une idole volée au Trésor Royal. Il doit prendre une embarcation sur la mer Vilayet pour une destination inconnue. Conan doit à tout prix l'empêcher d'embarquer. Cependant la tâche ne sera pas simple, Khemsa est accompagné de Baal Ptéor son terrible et fidèle bras droit. De plus il semble qu'un important contingent de soldats de la garde de Nathok l'accompagne.

-Comment cela se fait-il? Est-ce que notre bon conseiller serait à l'origine de ce complot? Non cela ne se peut. s'étonne Conan.

En arrivant en vue de la taverne, Conan ne peut s'empêcher de penser aux soirées d'ivresses qu'il y a passé.

Puis pensant au terrible combat à venir, il ne peut s'empêcher de déclarer: Dommeage, c'était un bel établissement....



Objectifs

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

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

La partie débute par Le tour des Héros.

- Conan le Vagabond
- Valkyrie
- Contantius
- Kerimshah
- Pelias (3 sort(s) : Rage de Bori, Leger comme une plume, Téléportation)
- Taramis (3 sort(s) : Main de la mort, Main de la mort, Tempête d'éclairs)

◆ 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 10 gemmes par tour.



Tuile renforcée : L' Overlord peut remplacer une tuile morte par la tuile de Baal Ptéor. Baal Ptéor gagne immédiatement 2 PV. Une tuile d' unités vivantes peut également être sacrifiée. Baal Ptéor gagne un PV par unité sacrifiée. Leurs PV ne peuvent dépasser 15. La tuile sacrifiée est remplacée par la tuile de Baal Ptéor. Une tuile sacrifiée ne peut plus être remise en jeu par l' Overlord.

La tuile peut-être activée immédiatement et gratuitement.

Alerte Générale!!! : 6 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 troisième tuile de Baal Ptéor à côté de son livre de Skelos.



Avec les sorts : Illusion de Set, Oeil de Faucon, Rage d'Ymir, Halo de Set Son Halo de Set n'est pas activé.



Le Trésor sacré : le Trésor sacré ne peut être présent dans une zone qui ne peut être empruntée que si elle est fermée. Le Trésor sacré ne peut être placé dans une zone qui ne possède le Capitaine ou Taurus, à moins qu'un Héros ne possède le Capitaine ou Taurus, dans ce cas il peut être placé dans son camp, mais pas ailleurs, c'est simple.

Le Commandement : les Héros ne possèdent la tuile de Commandement, mais ils peuvent la récupérer dans la zone de Skélon et la placer dans la zone de la commande Commandement. On peut également le jeton personnage de Taurus sur la piste à 4 points comptant le jeton représentant le Point de Vie.

Si un Héros commande Taurus meurt, un autre Héros possédant la compétence Commandement peut le prendre sous son commandement. Pour cela, il doit être trouvé dans la même zone que sa figurine.

Le Commandement de l'Overlord n'a pas le droit d'attaquer Taurus, tant que celui-ci n'est pas libre.

Le Commandement de la cellule qui donne sur la rue n'est pas libre et ne peut pas être emprunté.

L'attaque : lorsqu'un Héros ou une tuile alliée agresse Khemsa par une attaque au corps-à-corps, Bati-Péor vole à son secours. L'Overlord devra volontairement activer les tuiles de Bati-Péor (dans la limite de ses gemmes en sa possession) à chacun de ses tours. Tant qu'il n'aura pas atteint son Maître, l'Overlord devra améliorer son déplacement maximum dans la limite des gemmes qu'il possède.

L'Overlord sera à nouveau libre de ses choix de tuile si :

- si tous les agresseurs de Khemsa meurent

- si Khemsa meurt

- si Khemsa s'enfuit dans une autre zone.

Persuasion : les Héros ont récupéré la cape lors de l'acte XI, Constantius ou Conan peut s'en équiper pour tenter de convaincre le Capitaine de rejoindre leur rang. Pour cela il devra dépenser une gemme et avoir le Capitaine dans sa ligne de vue. Ensuite il lance . Les symboles obtenus augmenteront le degré de persuasion de Conan ou de Constantius. Lorsque le degré de persuasion dépasse les points de vie de départ du Capitaine, celui-ci change de camp. Les Héros récupèrent alors la tuile du Capitaine et la donnent au porteur de la cape.

Les joueurs utilisent le pion  pour symboliser le degré de persuasion et le positionnent sur la position 0 de la piste compteur.

Récupérer le Trésor : le Trésor sacré 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.

Portes : les portes de l'auberge 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.

Murs : tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.

Saut/Escalade depuis la balustrade : sauter de la balustrade inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 points de mouvement supplémentaires pour un personnage ayant la compétence Escalade.

Saut/Escalade depuis un escalier : sauter des escaliers inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la zone d'un escalier par la rambarde sur le côté coûte 1 point de mouvement supplémentaire pour un personnage ayant la compétence Escalade. Emprunter l'escalier normalement n'engendre pas de surcoût de points de mouvement.

Tabouret/Chaise/Banc : lors d'une attaque au corps-à-corps, utiliser un tabouret, une chaise ou un banc ajoute  en plus de son bonus d'arme lors de l'attaque mais détruit l'objet utilisé.

Table : monter sur une table ou sur le bar coûte 1 point de mouvement. Cela donne droit au bonus de surplomb pour les attaques à distance et au corps-à-corps, soit  et à la compétence Allonge. Les tables et le bar ne bloquent pas la ligne de vue.

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 Trésor sacré en sa possession et (ou) en compagnie de Taurus (1 mouvement normal à partir de la zone  située au bord du plateau), 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'une potion de vie, d'un bouclier de Mithra, d'un fragment d'amulette, d'un orbe explosif, de lames de lancer et d'une épée de Conan.