



Après avoir mis fin aux troubles qui agitaient les Marches de l'Ouest, le Roi renvoie de nouveau Conan et son équipe en Turan. En effet ses espions lui ont appris que Dangmar, sorcier hyperboréen, s'apprête à embarquer depuis la forteresse de Khorosun sur la mer Villayet. Il a l'intention d'y atteindre l'Hyperborée afin de mettre en sécurité un Trésor volé au Roi.

-Mais cette forteresse n'est-elle pas sous l'autorité de Nathok, remarque Kerim Shah alors que la troupe se met en route.

-Comme de juste, lui répond Conan, je ne voulais pas y croire mais les preuves s'accroissent. Ce conseiller que tout le monde croyait fidèle a comploté pour que s'écroule la confédération construite par notre bon souverain.

Après avoir emprunté la Route des Rois jusqu'à Zamboula puis traverser le désert de Kharamun, nos héros arrivent en vue de la forteresse lorsqu'un grondement sourd se fait entendre.

-Quelle est encore cette nouvelle monstruosité que nous réserve ce maudit sorcier déclare Pélias.

-Avec Dangmar tout est possible lui répond Taramis.

-Peu importe déclare Conan, on en a vu d'autres, allons rosser ce mécréant et rendons au roi ce qui lui appartient.

....



## 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 le Pallantides.



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 le Pallantides.



La partie débute par Le tour des Héros.

- Conan le Voleur
- Contantius
- Kerimshah
- Valkyrie
- Pelias (3 sort(s) : Repousser, Rage de Bori, Téléportation)
- Taramis (3 sort(s) : Tempête d'éclairs, Leger comme une plume, Guérison de Mitra)

◆ Les Héros débutent avec 8 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 du Dragon. Le Dragon gagne immédiatement 2 PV. Une tuile d'unités vivantes peut également être sacrifiée. Le Dragon gagne un PV par unité sacrifiée. Leurs PV ne peuvent dépasser 15. La tuile sacrifiée est remplacée par la tuile de Dragon. Une tuile sacrifiée ne peut plus être remise en jeu par l'Overlord.

La tuile peut-être activée immédiatement et gratuitement.

**Renforts** : 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 ne peut pas appeler de renforts depuis le navire tant qu'un héros n'y est pas monté.



Avec les sorts : Drain d'énergie, Morsure de Set, Possession de Set, Halo de Set Son Halo de Set n'est pas activé.



L'Overlord place la seconde tuile du Dragon à côté de son livre de Skelos.

## Règles spéciales

**Déploiement** : Les Héros se déploient de manière égales sur les zones marquées d' un ① .

**La garde meurt...** : les gardes bossoniens rouges représentent la garde personnelle du Sorcier. Lorsque le sorcier se fait attaquer, un garde présent dans sa zone se sacrifie automatiquement. Un garde présent dans la même zone que le sorcier gagne un 🟠 en attaque.

**Puissance surnaturelle** : le Dragon est doté d' une puissance hors du commun. Il peut utiliser sa compétence Défoncer les cloisons pour détruire les murs en pierre de la Forteresse. On utilise un pion 🎲 pour symboliser un mur détruit.

**Trouvons le Pallantides** : 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 le Pallantides. L' Overlord a le droit de consulter à tout moment les jetons 🎲 pour savoir où est enfermé le Pallantides. Les Héros n' ont pas le droit de consulter les jetons 🎲 . Lorsqu' un Héros est présent dans la même zone ou a en ligne de vue un jeton 🎲 , celui-ci est dévoilé. Si le chiffre inscrit sur le jeton correspond à celui que l' Overlord a retenu, les Héros libèrent le Pallantides.

lorsque le Pallantides est libérée, le camp des Héros prend aussitôt la tuile du Pallantides-préalablement disposée près du Livre de Skélos-et la donne à un Héros qui possède la compétence Commandement. On place également le jeton personnage du Pallantides sur la position 4 du compte-tour. Le jeton représente ses Point de Vie.

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

**Dague tranchante** : un Héros en possession de la Dague sacrificielle ignore les deux premiers points de défense passive du Dragon.

**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 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 Borí réduit le passif de la porte de 1.

**Saut/Escalade depuis le balcon** : sauter depuis le balcon inflige 🟡🟡 sans défense possible, 🟡 si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur le balcon coûte 1 point de mouvement supplémentaire pour un personnage ayant la compétence Escalade.

**Fosse** : y entrer est un mouvement normal, en sortir coûte 1 point de mouvement supplémentaire. Une lourde grille ferme la fosse, les héros ne peuvent pas attaquer le dragon tant que celui-ci est à l' intérieur.

**Grilles** : les grilles ne bloquent pas les lignes de vue.

**Fuite** : Pour fuir, un héros en possession du Trésor sacré et (ou) en compagnie du Pallantides doit se trouver à bord du navire sans qu' on n' y trouve d' ennemis. Il devra également couper, par une manipulation simple, les amarres de la planches (Stygie) qui est dréssée entre les 🟠 représentés sur le plan. Une fois les amarres coupées, plus personne ne peut accéder au navire.

Le Dragon ne peut pas monter sur le navire.

Une figurine présente sur les zones où se trouvent les mâts est perchée et ne peut être attaquée au corps-à-corps. Elle bénéficie d' un 🟡 pour les attaques à distance. Une figurine peut grimper sur un mât en dépensant deux points de mouvements.

**Coffres** : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d' une Masse de Mitra, d' une Cuirasse Asshuri, d' une potion de vie, d' un gingembre, d' une épée de Conan et d' une Dague Sacrificielle.