ACTES XVII: UN CAUCHEMAR ÉVEILLÉ

Après leur sanglante bataille navale contre Ageera, nos héros se réfugient sur l'île aux Statues d'Acier afin de prendre du repos et panser leurs blessures avant leur affrontement final avec le traître Nathok.
Après avoir accosté, ils arrivent en vue d' une auberge abandonnée. Ils ne peuvent que s'étonner de l'état impeccable du bâtiment alors que celui-ci a été délaissé depuis de nombreuses années.
Sans se poser de question, nos héros pénètrent dans l'auberge. Après un repas frugal mais bien arrosé, ils se choisissent chacun une chambre, et s'endorment aussitôt.
Lorsqu'au beau milieu de la nuit, ils sont réveillés brutalement par une voix sépulcrale. -Vous êtes pris au piège!!! Cette auberge sera votre tombeau déclare la voix qui enchaîne aussitôt un rire sardonique.
Les portes se referment et se scellent et des mains commencent à sortir du sol suivies des corps d'horribles momies. Conan et son équipe sont tombés dans un piège tendu par Nathok, qui a ressuscité un puissant sorcier Hyperboréen et son armée pour en finir avec eux. Il a également envoyé une immonde créature des profondeurs, capable de se mouvoir sur terre aussi bien que sous l'eau.
Conan regarde ce spetacle terrifiant lorsqu'il croit entendre appeler à l'aide depuis la remise de l' auberge. Son intuition l' interpelle soudain: Serait-ce mon fils, celui dont Bélit m'a révèlé l'existence lorsque je l'ai délivré de Skuhtus. Il faut que j'en ai le coeur net.
C'est alors que n'écoutant que leur courage, les héros se préparent à affronter cette armée des ombres....

Objectifs

Pour gagner le Héros en possession de l'idole de Yag Kosha doit fuir avant la fin du tour 7.
Les Héros gagnent un point de victoire bonus supplémentaire si ils parviennent à faire fuir le fils de Conan.

Pour gagner l'***Overlord*** doit empêcher le héros en possession de l'idole de Yag Kosha de fuir avant la fin du tour 7.
L' ***Overlord*** gagne un point de victoire bonus si il tue le fils de Conan.

La partie débute par Le tour de l'Overlord.

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

Les Héros débutent avec 3 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.

<u>Renfort</u> : l' *Overlord* reçoit ses renforts en utilisant le sort "Réveil de Yajur".
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*.

<u>Tuile renforcée</u> : L' *Overlord* peut remplacer une ou plusieurs tuile(s) morte(s) par la tuile du Golem d' os ou (et) de Thog. Le Golem d' os ou (et) Thog gagne immédiatemment 2 PV.
Une tuile d' unités vivantes peut également être sacrifiée. Le Golem d' os ou (et) Thog gagne un PV par unité sacrifiée. Leurs PV ne peuvent dépasser 15.La tuile sacrifée est remplacée par la tuile de Thog ou par la tuile du Golem d' os. Une tuile sacrifiée ne peut plus être remise en jeu par l' *Overlord*.
La tuile peut-être activée immédiatement et gratuitement.

6 8 8

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

L'Overlord place la seconde tuile du Golem d' os à côté de son livre de Skelos.

Avec les sorts : Drain d'énergie, Nuée pestilentielle, Ralentissement, Réveil de Yajur

Règles spéciales

Déploiement : les différentes figurines alliées représentées sur le plateau peuvent être utilisées par les héros uniquement si ceux-ci ont atteint le niveau nécéssaire pour les utiliser.

Revenants : les squelettes rouges sont des arbalétriers revenants. Ils possèdent les compétences "Tireur d' élite" et "Tir précis".
Les Momies bleues sont les anciens gardes du corps du Primtif Hyperboréen. Lorsque le Primitif Hyperboréen se trouve dans leur zone, il gagne la compétence "Sous protection". Une momie bleue présente dans la même zone que le Primitif Hyperboréen gagne un en attaque.

Libérons le fils de Conan!!! : Pour libérer le fils de Conan, un Héros doit être présent dans la même zone que la sienne. La porte qui ferme la cellule du fils de Conan ne peut être ouverte que par une manipulation complexe de difficulté 3. Les murs de la cellule sont sous un sortilège et ne peuvent être traversés.
lorsque le fils de Conan est libéré, le camp des Héros prend aussitôt les tuiles du fils de Conan-préalablement disposées près du Livre de Skélos-et les donnent à un Héros qui possède la compétence Commandement. On place également le jeton personnage du fils de Conan sur la position 4 du compte-tour. Le jeton représente ses Point de Vie.
Si le Héros commandant le fils de Conan 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 fils de Conan , tant que celui-ci n' est pas libre.

Tel père, Tel fils : lorsque le fils de Conan se trouve dans la même zone que son père, il gagne la compétence "Sous protection". De plus le père et le fils gagnent un en attaque au corps-à-corps.

Récupérer le trésor : le Trésor sacré se trouve dans le coffre rouge représenté par un jeton coffre numéroté.au début de la partie, l' *Overlord* choisit une momie bleue qui est en charge du coffre rouge qui contient l' idole de Yag Kosha. Le poids du coffre limite le mouvement de base de la momie à 1 point. Lorsqu' un Héros tue la momie portant le coffre, il peut tenter de l' ouvrir. Une autre momie bleue se trouvant dans la zone du coffre peut tenter de s' en emparer en réalisant une manipulation simple.
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 scéllées 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 penalités. 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.

Table et comptoir : monter sur une table ou sur le comptoir 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.

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.

Coffres : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d' un Lotus Noir, d' une Epée à deux mains, d' une Claymore d' Akbatana, d' un Sceptre Stygien, d' une Armure d' écailles et d' une Hallebarde.

Fuite : si un Héros quitte le plateau avec l' idole de Yag Kosha en sa possession et (ou) en compagnie du fils de Conan (1 mouvement normal à partir de la zone située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.
La porte d' entrée et de la remise représentées par des doivent être défoncées pour accèder à la rue. Elles possèdent 3 points de passif et 4 points de vie.

Bruzh