



Alors que résonnent les tambours de guerre des tribus pictes installées au-delà de la Rivière Noire et que leurs incursions jusqu'au Fleuve Tonnerre se multiplient, nombre de colons quittent précipitamment le territoire du Conajohara pour regagner les terres plus sûres du royaume d'Aquilonie.

Conan, éclaireur le long de la frontière pour le compte de Valannus, Commandant de Fort Tuscelan, est témoin du massacre d'une colonne de réfugiés en provenance de Velitrium. Les Pictes se retirent victorieux avec une prisonnière et Conan reconnaît en elle Yselda, la fille du gouverneur de la cité. Le Cimmérien sait que les heures d'Yselda sont comptées et qu'elle sera prochainement sacrifiée sur l'autel de Jhebbal Sag, le Seigneur des Bêtes.

De retour à Fort Tuscelan, Conan choisit de former un petit groupe de combattants expérimentés afin de venir en aide à la fille du gouverneur et de ramener la tête de Zogar Sag comme le lui demande Valannus.



Objectifs



Pour gagner, les Héros doivent trouver Yselda, couper la tête de Zogar Sag puis sortir du village avec Yselda et la tête.



L'overlord joue en suivant les règles solo.



La partie débute par le tour des Héros.

- Conan (Hache de bataille, Bouclier, Armure de cuir)
- Shevatas (Kriss, Lames de lancer)
- Hadratus (Dague et 3 sort(s) : Téléportation, Halo de Mitra, Tempête d'éclairs) Hadrathus commence avec son Halo de Mitra activé.

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



 L'Overlord commence avec 0 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 0 gemmes par tour.



Renfort Pictes : Ajouter jusqu'à 6 Chasseurs Pictes en renfort. Placez le premier dans la zone de renfort 1, le deuxième dans la zone 2, le troisième dans la zone 3, le quatrième dans la zone 1, le cinquième dans la zone 2, et le sixième dans la zone 3.



Règles spéciales

Mise en place :

Pions Trésor : Mélangez 7 pions Trésor avec un 1 au dos et 1 pion Trésor avec un 2 au dos. Placez un pion Trésor face cachée dans chaque hutte. Le pion avec un 2 représente Yselda.

Coffres : Un coffre est placé dans chacune des huttes (8 au total). Ouvrir un coffre demande une manipulation complexe de 2. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 orbes explosifs, 2 potions de vie, 1 cotte de mailles, 1 arbalète, 1 écu et 1 arc bossonien.

Pions Activation de l'Overlord : Mélangez les pions numérotés 1 à 6 et placez-les face cachée dans la zone d'énergie disponible du Livre de Skelos.

Activer une tuile de l'Overlord : Une figurine ennemie qui se trouve dans une hutte au moment de son activation ne se déplacera que si elle peut atteindre une cible. Si elle ne peut pas atteindre de cible, la figurine n'agit pas durant ce tour. Une figurine de Guerriers Pictes ne se déplacera que si elle peut atteindre une cible (peu importe si elle se trouve dans une hutte ou non).

Hyènes : Lorsque cette tuile est activée et qu'il y a moins de cinq hyènes sur le plateau, avant d'activer les hyènes, ajoutez des hyènes supplémentaires sur le plateau pour porter le total à cinq. La première Hyène en renfort doit être placée dans la zone de renfort 1, la deuxième dans la zone 2, la troisième dans la zone 3, la quatrième dans la zone 1 et la cinquième dans la zone 2.

Tentures des huttes (Héros) : Les Héros doivent dépenser 1 point de mouvement supplémentaire pour entrer ou sortir d'une hutte.

Tentures des huttes (Ennemis) : Les ennemis ne dépensent pas de point de mouvement supplémentaire pour entrer ou sortir d'une hutte.

Huttes en bois : Un personnage avec la compétence Défoncer les cloisons peut l'utiliser sur les murs des huttes en bois.

Escalade : Un personnage avec la compétence Escalade peut passer à travers les rochers comme si c'était une limite de zone normale, en dépensant 2 points de mouvement supplémentaires.

Yselda : La première fois qu'un Héros entre dans une hutte, retournez le pion Trésor. Si vous révéléz un 2, placez la figurine de Yselda dans la hutte. Yselda est inconsciente, un Héros peut la porter en réalisant une manipulation simple. Il prend alors le pion qu'il place près de sa fiche de personnage. Son encombrement est de 6. Yselda n'a qu'un seul point de vie et aucune armure. Elle est tuée si elle subit une attaque (comme une attaque de zone par exemple), et les héros perdent immédiatement la partie. Les unités ennemies ignorent Yselda.

Zogar Sag : Lorsqu'il est tué, sa tête représentée par son pion Point de vie tombe au sol. Un Héros peut la ramasser en réalisant une manipulation simple. Il place alors ce pion près de sa fiche de personnage. Sa tête a un encombrement de 2.

Fuir le village : Un Héros peut s'enfuir du village à partir d'une zone en bordure du plateau en dépensant un point de mouvement comme s'il franchissait une limite de zones, et en retirant sa figurine du jeu. Après avoir fui, un Héros ne peut plus revenir en jeu.

Mode difficile (facultatif) : Pour augmenter la difficulté, vous pouvez appliquer l'une des règles suivantes, ou les deux :
Mais où est la Princesse ?! Ne placez pas un pion Trésor dans chacun des huttes. A la place, mélangez 3 pions Trésor avec 1 au dos et 1 pion Trésor avec un 2 au dos. Formez une pile avec ces 4 pions face cachée. Ajoutez 4 pions Trésor avec un 1 au dos face cachée sur la pile. La première fois qu'un héros entre dans une hutte, retournez le pion sur le dessus de la pile. Si vous révéléz un 2, placez Yselda dans la hutte. Sinon, placez le pion dans la hutte pour indiquer qu'elle a été visitée. (Vous devrez visiter au moins 5 huttes pour trouver Yselda.)

Les pictes arrivent ! À l'issue du tour 8, les Pictes arrivent en nombre afin d'assister au sacrifice et les Héros ne peuvent plus s'échapper. La partie est perdue pour les Héros.

Auteur : Ken / Traduction : Keerka