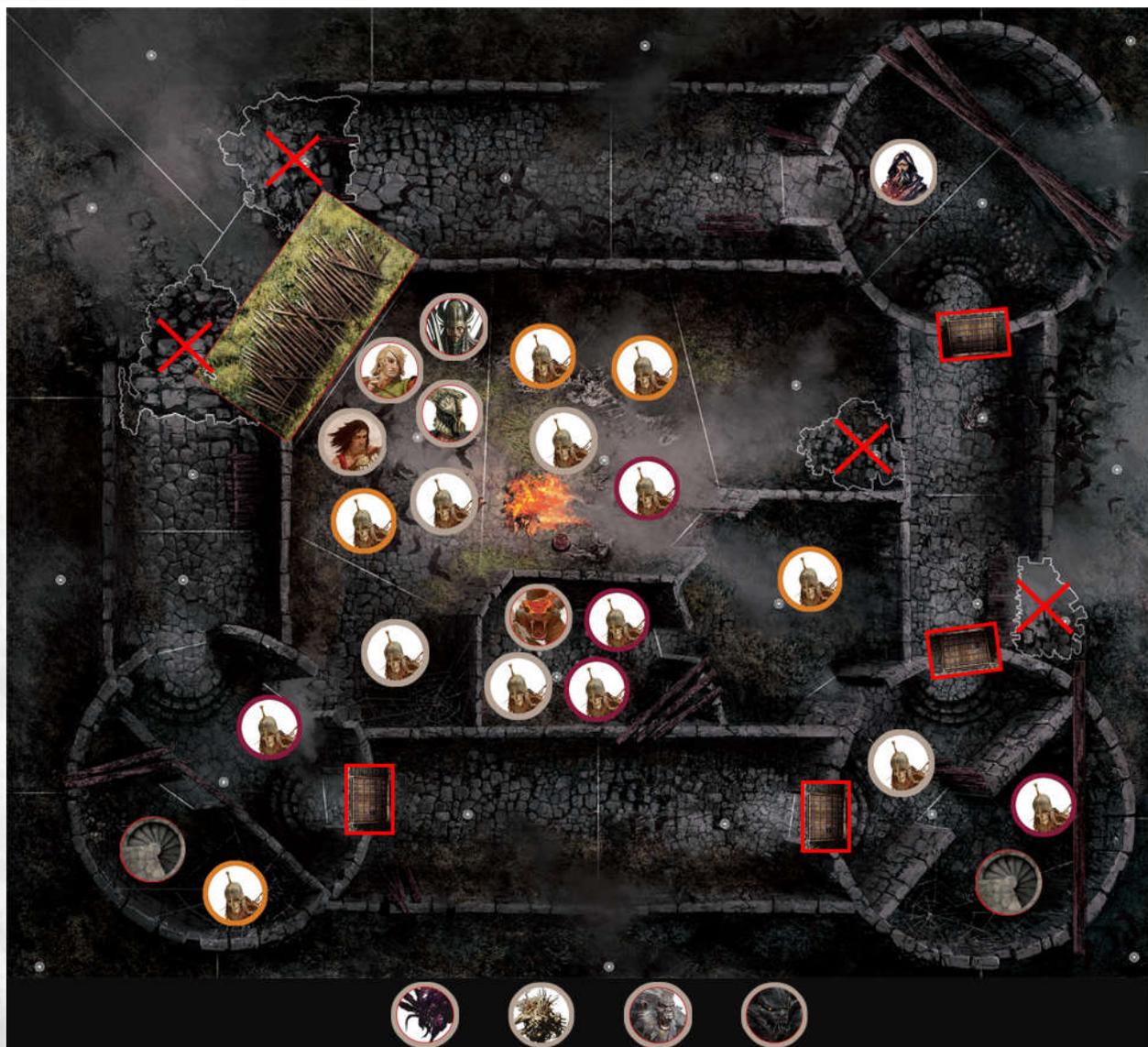




Conan avait toujours à l'esprit la vision ridicule du corps sans tête de Tostha-lanti, le sorcier noir qu'il venait de décapiter, courir après sa tête emportée dans les airs par son grand rival le mage Pelias transmuté en aigle. Sa révolusion pour les jeteurs de sorts était à son paroxysme. Son alliance fortuite avec Pelias lui avait certes permis de retrouver son trône d'Aquilonie. Il ne lui était cependant nullement redevable car il avait au préalable libéré le mage de la prison de souffrance dans laquelle Tsotha l'avait plongé dix années auparavant.

Un malaise insidieux grandissait cependant en lui. Était-il causé par l'aspect inquiétant du mage ou par les monstruosité maléfiques perçues lors de son emprisonnement dans les donjons de la Citadelle écarlate ? Il ne savait le dire, mais sa décision était prise. Il retournerait à la Citadelle pour vider les lieux de ses occupants maudits.

Accompagné de Pallantides et de deux archers d'exception, le voyage de Conan se déroule sans encombre et les murs de la Citadelle sont maintenant en vue. A la faveur de la nuit, silencieux comme l'ombre, les quatre hommes pénètrent dans l'enceinte de la Citadelle. Mais la science obscure de Pelias lui avait permis de connaître les actions des fous qui osaient le défier. La Citadelle s'éveille subitement grâce aux pouvoirs de nécromant du mage et aux monstres de Tostha issus des profondeurs des donjons. Satha l'Ancien, le serpent géant, à leur tête. Toute retraite est condamnée.



Objectifs:



Pour gagner, les Héros doivent tuer Pelias.



Pour gagner, l'Overlord doit tuer tous les Héros ou les submerger parmi les monstres de Tostha (en d'autres termes, faire déborder la Rivière).



La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser : (à 4 joueurs: un joueur joue Pallantides et Balthus; à 3 joueurs: 2 Héros par joueur)

- Conan seigneur de guerre (hache de bataille et cotte de mailles),
- Pallantides (épée, bouclier et plastron zingaréen),
- Balthus (arc zingaréen, dague de parade et javelot),
- Kerim Shah (épée turanienne, arc bossonien et armure de cuir).

Tous les héros débutent avec 6 gemmes en zone de Fatigue.



L'Overlord commence avec 3 gemmes en zone d'Énergie disponible et 6 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Relevez-vous : 3 squelettes peuvent se relever (sans attaque ni déplacement hors activation).

Sorcellerie macabre : le corps sans vie d'un monstre s'anime à nouveau. Le monstre ressuscité a alors 1 seul point de vie. La tuile morte est retournée mais reste hors de la Rivière. Elle peut être activée une fois par tour en dépensant 1 gemme (elle compte dans la limite d'activation des tuiles). La tuile d'un monstre tué pour la 2^e fois est définitivement défaussée.



Pelias dispose de 3 sorts: **Halo de Set**, **Tempête d'éclair** et **Inversion**. Il est représenté par la tuile Sorcier et commence sans le Halo.

Avant la phase d'activation: l'Overlord relève squelettes chaque tour et invoque le monstre indiqué ci-dessous, qui arrive par un des escaliers du donjon () au choix de l'Overlord. La tuile correspondante est ajoutée à la fin de la Rivière. S'il s'agit de la 9^e tuile dans la Rivière, l'Overlord remporte immédiatement la partie.



Règles spéciales:

- ★ **Vie éternelle**: lorsqu'un squelette est tué, sa figurine est couchée sur sa zone. S'il est tué lors d'une attaque au corps à corps, il peut être repoussé sur une zone adjacente (mais pas en dehors du château). La figurine à terre ne génère pas de gêne.
- ★ **Mort d'un monstre**: lorsqu'un monstre est tué, sa tuile est posée face morte à côté du livre de Skelos. Son corps (représenté par son pion de Points de vie) reste au sol dans la zone où il est mort. Il peut être ressuscité avec l'événement « Sorcellerie macabre ».
- ★ **Traversée dangereuse**: seul les Héros peuvent passer d'un escalier du donjon à l'autre en dépensant 2 points de mouvement. Chaque Héros traversant le donjon lance et subit les blessures correspondantes (sans défense possible).
- ★ **Shukeli/Portes**: l'Overlord place secrètement une marque sous un squelette pour désigner le porteur de la clef qui ouvre toutes les portes. Elle est révélée et ne peut être ramassée que si le squelette est au sol, avec une manipulation complexe de difficulté 1. Ouvrir une porte avec la clef est une manipulation simple (le jeton porte est alors définitivement retiré). Les portes ne peuvent pas être défoncées.
- ★ **Lignes de vue**: la zone centrale de la cour (avec le feu) a une ligne de vue sur toutes les zones des deux tours Sud. Depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour. Seules les zones de rempart directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.
- ★ **Saut/Escalade**: sauter depuis les remparts inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Il n'est pas possible de sauter à l'extérieur du château, ni d'escalader les remparts ou les éboulis.