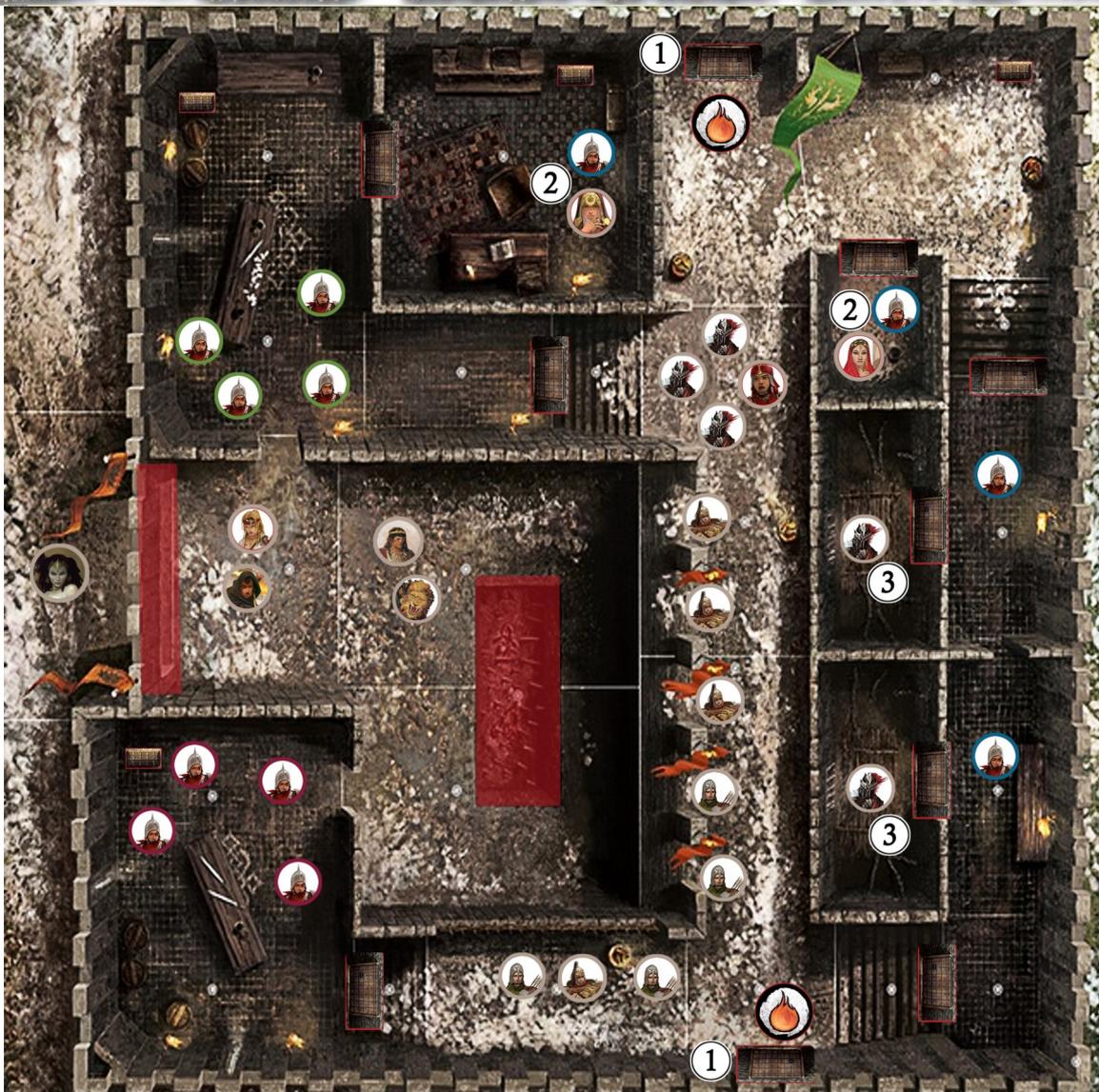




Le roi Conan et ses amis visitent les terres du nord de l'Aquilonie et désirent passer la nuit dans un fort de l'armée. Ils ignorent que le capitaine de l'avant-poste l'a trahi, séduit par les promesses de richesses et de luxure d'un vieil ennemi. Il a versé dans la nourriture de sa garnison une drogue qui rend ses soldats incapables de tout jugement. Seuls deux gardes d'élite ont résisté à la drogue, et ont été jetés au cachot. Le capitaine a également fait capturer la fille du chef d'un village proche et sa fidèle servante, afin de prévenir tout soulèvement des loyaux sujets du roi. Informé par des éclaireurs de l'arrivée de Conan et de ses compagnons, le traître décide de leur tendre une embuscade. Sans la moindre méfiance, Conan et ses compagnons pénètrent dans la cour de l'avant-poste. A peine ont-ils dépassé la herse que celle-ci se referme derrière eux dans un grondement sinistre. Les voilà pris au piège dans la cour, à la merci des archers postés sur les murs, et des soldats qui accourent de tous côtés en hurlant, répondant à l'injonction de leur capitaine corrompu « Apportez moi la tête du vieux Lion! ». Heureusement, Belit qui a été retardée, arrive au fort quelques instants après que la herse se soit refermée et que le combat ait commencé. Peut être pourra-t-elle aider ses compagnons à se sortir de cette périlleuse situation?



Objectifs :



Pour gagner les héros doivent vaincre le capitaine avec au moins une otage en vie avant la fin du tour 8.



Pour gagner l'Overlord doit tuer Conan ou les deux otages, ou garder en vie le Capitaine à la fin du tour 8.



La partie débute par le tour de l'Overlord au tour 1 (pas de tour 0). Nous vous suggérons d'utiliser :

- Amra le lion (hache, écu, cotte de maille, lion de Conan). Le lion n'obéit qu'à Conan.
- Hadrathus (dague, potion de vie, sorts : Halo de Mitra, Guérison de Mitra, Main de mort, Rage de Bori)
- Valéria (épée, dague de parade, armure de cuir)
- Belit reine de la côte noire (sabre de pirate, poignard)

Le Halo de Mitra Hadrathus n'est pas activé. Tous les Héros débutent avec 2 gemmes en zone de Fatigue.



L'Overlord commence avec 7 gemmes en zone d'Énergie disponible et 7 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Le capitaine s'impatiente : ne peut être joué qu'une fois et seulement à partir du tour 2. Si Conan n'a pas plus de 5 blessures, l'Overlord peut immédiatement activer gratuitement 2 tuiles (sauf évènement), dont le coût est inférieur à 5.

« Exécutez les otages! » : ne peut être joué qu'une fois, seulement à partir du tour 2, et seulement si les deux otages sont toujours prisonnières. Le capitaine hurle d'exécuter les otages. Les héros ont jusqu'à la fin de leur prochaine activation pour les sauver. Après ce délai elles sont exécutées automatiquement (pas besoin d'activer les gardes).

Retour de patrouilles : ne peut être joué qu'une fois et seulement à partir du tour 4. L'Overlord gagne 6 points de renfort et la tuile évènement permet dorénavant de gagner 4 points de renfort à chaque activation.



6 Le capitaine a 6 points de vie et une épée Turanienne.

Règles spéciales :

- ◇ **Furtivité :** Bêlit peut atteindre les entrées ① en 3 déplacements. Elle commence *furtive*, ne peut l'être avec un autre Héros, allié ou otage sur sa zone et peut décider de ne plus l'être. Tant qu'elle le reste, elle ne peut pas être attaquée, gênée ou bloquée et bénéficie de la compétence Crochetage. Elle peut attaquer un ennemi discrètement si elle est seule avec celui-ci en ignorant son armure passive. L'Overlord peut défendre mais utilise des dés jaunes. Si l'ennemi n'est pas éliminé en une attaque, Bêlit n'est plus *furtive*. Chaque fois que Bêlit entre dans ou quitte une zone contenant des ennemis, elle doit réussir une manipulation complexe de difficulté 1 + le nombre d'ennemis pour rester *furtive*. Après avoir été repérée une première fois, Bêlit peut redevenir *furtive* si elle élimine ceux qui l'ont repérée. La difficulté pour être *furtive* après avoir été repérée une première fois est 1 + le double du nombre d'ennemis. Si elle est repérée à nouveau, elle ne peut plus redevenir *furtive*.
- ◇ **Les otages :** les otages ② sont gardées chacune par un soldat que l'Overlord ne peut pas déplacer tant que leur otage est vivante. Il ne peut déplacer d'autres unités dans leurs pièces ou les attaquer tant qu'elles n'ont pas été sauvées. Dès que la porte est ouverte ou détruite, les Héros doivent immédiatement tuer le garde, sinon il exécute l'otage automatiquement. Une fois sauvées, les otages peuvent être attaquées par des unités de l'Overlord. Elles n'ont pas d'armure passive et un seul point de vie mais bénéficient de la compétence Sous protection. Elle ne peuvent se déplacer que si un Héros ou Allié les emmène avec lui. Ce déplacement est automatique à la volonté du Héros (pas de dépense de gemme nécessaire).
- ◇ **Les Dragons noirs :** les deux Dragons noirs prisonniers ③ ne peuvent être contrôlés par l'Overlord contrairement aux trois autres. Lorsqu'un Héros ouvre ou détruit la porte d'une cellule, il prend une tuile de Dragons noirs et peut commander le Dragon noir libéré comme s'il disposait de la compétence Commandement. Conan peut aussi toujours les commander.
- ◇ **Portes :** elles sont verrouillées. Les figurines de l'Overlord les ignorent. Les Héros peuvent les crocheter (difficulté 2, sauf 3 pour les cellules) ou les détruire en une ou plusieurs attaques (pas d'armure et 4 points de vie, 6 pour les cellules).
- ◇ **Coffres :** 4 coffres sont disposés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes équipement est composé d'une épée courte, une armure d'écailles, un arc Bossonien, une hache de bataille.
- ◇ **Remparts :** toutes les zones de la cour ont une ligne de vue avec le haut des remparts et réciproquement. Les personnages en hauteur ont 1 point supplémentaire d'armure passive et le bonus de surplomb sur les cibles dans la cour. Sauter inflige 🟡 de dégâts sans défense (aucun dégât avec la compétence Saut).
- ◇ **Fosse :** la fosse est fermée et considérée comme une zone normale.

Mathieu Platt