



CONAN
L'OMBRE
VENUE DE STYGIE
ÉDITION SPÉCIALE



LES CHRONIQUEURS NÉMÉDIENS

CONAN

Rédaction des règles : Matt John
Conception du mode Aventure, des scénarios et texte d'ambiance : Dan Mauric,
Neil Amswych, Kevin Deming, Ken Meyri, Matt John
Conversion pour le mode Solo/Coop : Ken Meyri
Mise en page : Ken Meyri
Version française : Cyril Martin, Roolz, Goupil



Le contenu suivant est nécessaire pour profiter de ce livre :

Boîte de base • Stygie • Khitaï • Nordheim • Yogah de Yag • Arbalétriers • Chasseurs de sorcières kushites

Les joueurs ont l'autorisation de lire, copier, télécharger et imprimer ce volume de campagne pour un usage personnel.

Cette autorisation comprend l'usage d'un service d'impression tiers.

SOMMAIRE

Règles des plateaux de jeu p. 3

Mode Campagne p. 4

Prologue p. 4

Vue générale p. 5

Gemmes spéciales p. 5

Gestion de l'équipement p. 5

 Grimoire p.5

 Le médaillon de Zhangpau p. 5

 La couronne de Xuthal p. 5

Fin de campagne p. 5

Scénarios p. 6-22

 Scénario 1 : L'heure de la fuite p. 6

 Scénario 2 : Fuir ou combattre ? p. 9

 Scénario 3 : Interruption malencontreuse (optionnel) p. 11

 Scénario 4 : Le destin de Yag-Kosha p. 14

 Scénario 5 : Visions d'Atali p. 16

 Scénario 6 : Les rues de Khemi p. 18

 Scénario 7 : Le piège p. 20

Mode Solo/Coopératif p. 23-42

Compétences p. 23

Règles de campagne p. 24

Gestion de l'équipement p. 24

 Sceptre de sorcier p. 24

 Artefact stygien p. 24

 Couronne de Xuthal p. 24

Tableau des scores p. 25

Scénarios p. 26-42

 Scénario 1 : L'heure de la fuite p. 26

 Scénario 2 : Fuir ou combattre ? p. 28

 Scénario 3 : Interruption malencontreuse p. 30

 Scénario 4 : Le destin de Yag-Kosha p. 32

 Scénario 5 : Visions d'Atali p. 34

 Scénario 6 : Les rues de Khemi p. 36

 Scénario 7 : Le piège p. 38

RÈGLES DES PLATEAUX DE JEU



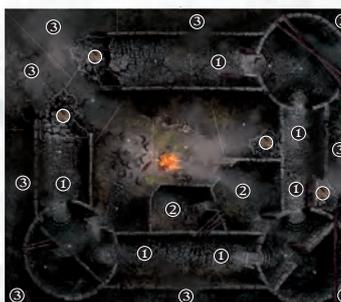
Le marché khitan :

- ① Un personnage disposant de la compétence Défoncer les cloisons ne peut pas défoncer les murs de la caserne au sud ni ceux du fumoir au nord car ils sont renforcés avec des rondins de bois.
- ② Les zones d'eau avec pirogues sont considérées comme des zones normales pour le mouvement.
- ③ Un personnage disposant de la compétence Natation peut traverser les zones d'eau sans pirogue.
- ④ Un personnage ayant la compétence Saut peut franchir les zones marquées sur le plan. Si un Héros échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut.



Le port stygien :

- ① Un personnage dans une zone adjacente à une des zones de mer situées au sud de la ville peut se jeter à l'eau sans pénalité de mouvement. Ce mouvement est soumis au phénomène de gêne. Si ce personnage ne dispose pas de la compétence Natation, il meurt immédiatement.
- ② Un personnage dans une zone d'eau adjacente à une échelle peut remonter sur le quai pour un surcoût de 1 point de mouvement. Ce mouvement est soumis au phénomène de gêne.
- ③ Les zones situées sur le toit du bâtiment à l'ouest de la ville donnent un bonus de surplomb sur les zones situées en contrebas, y compris les escaliers menant à ces toits. Sauter depuis les toits dans la rue inflige 2 dés sans défense possible et 1 dé si le personnage possède la compétence Saut. Il n'est pas possible de remonter sur le toit depuis la rue autrement que par les escaliers.
- ④ Le seul mur qui peut être défoncé est celui situé dans l'entrepôt à l'est de la ville.



Le fortin abandonné :

- ① Seules les zones directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.
- ② Les zones à l'intérieur du fortin n'ont pas de toit. Depuis les remparts, les personnages ont une ligne de vue sur toutes ces zones et peuvent y sauter.
- ③ Les neuf zones au bord du plateau sont adjacentes les unes aux autres. Un personnage peut s'y déplacer normalement pour faire le tour du fortin.
- ④ Depuis les remparts, les personnages ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour du fortin.
- ⑤ Sauter depuis les remparts inflige 2 dés sans défense possible, 1 dé si le personnage possède la compétence Saut. Remonter sur les remparts est impossible.
- ⑥ Une zone d'éboulis fonctionne comme un escalier mais coûte 2 points de mouvement supplémentaires, sauf si le personnage possède la compétence Escalade.



Le village picte :

- ① Les tentures à l'entrée de chaque hutte bloquent la ligne de vue. Franchir une tenture demande 1 point de mouvement supplémentaire.
- ② On ne peut pas défoncer les cloisons des huttes en pierre.
- ③ On ne peut ni défoncer les murs d'enceinte, ni les escalader.
- ④ Les arbustes ne bloquent pas la ligne de vue.
- ⑤ Un personnage possédant la compétence Défoncer les cloisons peut l'utiliser sur les cloisons des huttes en bois. On ne peut pas défoncer les cloisons d'une hutte saturée.
- ⑥ Franchir les rochers demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.



Les bateaux :

- ① La sortie de la soute doit se faire par la zone directement en face des escaliers.
- ② Il existe toujours une ligne de vue vers la zone d'un mât, même si celui-ci bloque normalement la ligne de vue.
- ③ Il existe une ligne de vue depuis une zone de navire vers une zone d'eau si la ligne ne traverse pas plus d'une zone de navire, et vice-versa. Une ligne de vue depuis une zone de navire vers une zone d'eau permet de bénéficier d'un bonus de surplomb de 1 dé.

Prologue



Sache, ô Prince, qu'à l'époque où Conan le Cimmérien siégeait sur le trône d'Aquilonie, des rumeurs venues de Stygie se répandirent dans son royaume, évoquant un sorcier comploteur au cœur noir et assoiffé de vengeance. Bruissant parmi les fanatiques qui visitaient toujours les temples en ruines, le récit se propagea rapidement dans les ruelles sombres des bas-fonds, où les mécontents et les râleurs accueillirent avec joie ce vent du changement venu du sud.

Le sorcier en question n'était autre que Toth-Amon, grand prêtre de Set, dont le nom autrefois chuchoté avec crainte était désormais prononcé en plein jour. De manière subtile et indétectable, son influence pernicieuse se répandit à travers les cours des divers royaumes hyboriens. Les promesses de richesses et de pouvoir altérèrent les alliances en place et firent flétrir les loyautés déclarées...

Là où les promesses échouaient, le lotus et les assassins étaient employés, permettant à l'étreinte maléfique de Toth-Amon de se resserrer encore et encore autour des terres ciblées par son courroux.

Les machinations du sorcier ne tardèrent pas à menacer la stabilité de royaumes entiers, manquant de précipiter le monde dans un nouvel âge de ténèbres. Si Toth-Amon avait soif de pouvoir, son désir de vengeance était en effet plus grand encore. Il était prêt à réduire le monde en cendres si cela lui permettait de placer l'Aquilonie et son roi barbare sous son joug.

Sache pourtant, ô Prince, qu'en cette heure sombre certains se dressèrent contre lui...

Mode Campagne

L'ombre venue de Stygie est une campagne pour 5 joueurs créée par la communauté Conan sur the-Overlord.com. Elle nécessite le jeu de base ainsi que les extensions Stygie, Khitaï, Nordheim, Arbalétriers et Yogh de Yag. Un scénario optionnel requiert également les Chasseurs de sorcières kushites.

Mode classique : chaque scénario contient l'ensemble des informations nécessaires pour être joué de manière classique, sans utiliser les gemmes spéciales ni le système de points de victoire. Si nécessaire, il est fait référence à l'équipement ci-dessous.

Règle d'or : si les règles du jeu sont contredites par celles d'un scénario, ces dernières ont la priorité.

GEMMES SPÉCIALES

A la fin de chaque scénario, donnez 2 gemmes spéciales au camp victorieux et 1 au camp défait. Leur nombre n'est pas limité. Chaque camp peut conserver une gemme spéciale non-utilisée pour le scénario suivant. Les gemmes spéciales comptent dans la limite de l'indice de saturation et sont défaussées durant la phase d'entretien du tour où elles sont utilisées.



L'Overlord utilise des gemmes bleues, qu'il place dans sa zone d'énergie disponible au début du scénario suivant.



Les Héros utilisent des gemmes rouges, dépensables par n'importe lequel d'entre eux. Elles ne comptent pas comme des points de vie.

GESTION DE L'ÉQUIPEMENT

Au cours de la campagne, les Héros peuvent obtenir de l'équipement qu'ils pourront utiliser lors des scénarios suivants. Si un équipement ne figure pas dans la liste ci-dessous, il n'est PAS conservé d'un scénario à l'autre en mode Campagne.



Grimoire (objet de quête) :

Placez 3  sur la carte Grimoire. Hadrathus peut les utiliser pour lancer des sorts en les déplaçant sur la carte du sort lancé (elles comptent dans la limite de l'indice de saturation). Il est possible de lancer un sort en combinant des gemmes du grimoire et des gemmes bleues.

Les  utilisées sont replacées sur le grimoire à chaque phase d'entretien de début et de fin de tour des Héros. Elles ne comptent pas comme des points de vie d'Hadrathus.



Le médaillon de Zhangpau (objet de quête) :

Si les Héros s'échappent avec le médaillon à l'issue du scénario 2, ils peuvent l'attribuer à l'un d'entre eux au début de chaque scénario tant qu'ils terminent le précédent en sa possession.

Si un Héros portant le médaillon lance une attaque au corps-à-corps contre le Démon noir, la défense passive de celui-ci est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 2). Cette réduction ne s'applique pas au Démon des ténèbres.

Utilisez un fragment d'amulette de l'extension Nordheim pour représenter le médaillon.



La couronne de Xuthal (objet de coffre) :

Si les Héros récupèrent une ou deux couronnes de Xuthal au cours de la campagne, ils peuvent les répartir entre eux au début du scénario final. Un Héros portant la couronne de Xuthal est immunisé au Contrôle mental et bénéficie de +1 défense passive contre tous les dégâts de sort (y compris les dégâts imblocables).

FIN DE CAMPAGNE

Jouez les scénarios dans l'ordre. A l'issue de **Visions d'Atali**, comptabilisez les points de victoire et attribuez les bonus correspondants à chaque camp. Déterminez ensuite quel sera le scénario final, dont le vainqueur remportera la campagne.

Si les Héros ont remporté **Le destin de Yag-Kosha**, le final sera :

Les rues de Khemi

Si l'Overlord a remporté **Le destin de Yag-Kosha**, le final sera :

Le piège.

I - L'HEURE DE LA FUITE

Une fumée jaunâtre flotte dans l'air. Une tasse de thé, renversée sur le côté, répand lentement son contenu sur la table près d'un pendentif ésotérique qui crépite avant de s'assombrir, vidé de sa magie. Hadrathus s'affale dans son fauteuil, le visage pâle, encore sous le choc de la vision que lui a procuré le lotus. Le prêtre de Yun, le pendentif, le rituel... tout est désormais clair : Toth-Amon est de retour et a pour seul but de renverser l'Aquilonie, d'humilier son roi et de subjuguier ou soumettre tous ceux qui s'opposeraient à lui.

Le bruit des bottes des gardes sur le pavé tire le sorcier de sa torpeur alors que le rire moqueur de Shuang Mian, le magicien local qui lui a généreusement ouvert les portes de sa bibliothèque, se met à résonner dans la tour.

« Me voilà trahi », pense Hadrathus. « Shuang Mian est de mèche avec Toth-Amon ».

Il griffonne frénétiquement quelques notes dans son journal et se presse de rassembler ses maigres possessions lorsqu'Ikhmet pénètre soudain dans la pièce. L'assassin renégat vient avertir Hadrathus des rumeurs venues de Stygie, mais il est déjà trop tard : le fracas du verre brisé accompagne l'entrée fracassante de la créature ténébreuse qui guide les envoyés de Toth-Amon. Au même moment, Shentu, dernier garde loyal à Hadrathus, tire son épée et se prépare à combattre ses propres hommes avec réticence.

Face au nombre de ses ennemis, le sorcier se tourne vers l'Au-delà pour requérir l'aide d'un allié supplémentaire. Répondant à son appel par-delà le temps, l'espace et la tombe, Yogah de Yag apparaît, prêt à régler sa dette envers celui qu'il a connu voleur au cœur de roi.

Il est temps de s'enfuir.



Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent récupérer le grimoire d'Hadrathus, ses documents et l'artefact stygien. Hadrathus doit également s'échapper de la tour avec les trois objets.



A l'issue du tour 7, les sbires de Toth-Amon arrivent en nombre, rendant toute fuite impossible. L'Overlord remporte alors la partie.



Nous vous suggérons d'utiliser :

- Hadrathus (2 sorts : Halo de Mitra, Télékinésie). Son Halo de Mitra est activé au début de la partie.
- Yogah de Yag (hache de bataille et 1 sort: Don de vie)
- Shentu (épée khitane, épée courte khitane)
- Ikhmet (dague d'assassin, dague de parade, orbe explosif)



Tous les Héros débutent avec 3 gemmes en zone de Fatigue.



La partie débute par le tour de l'Overlord.



L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Energie disponible et 0 dans sa zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



NA



Le Molosse infernal (extension Khitaï) représente un Démon noir n'ayant pas encore totalement pris forme. Il ne peut subir de dégâts.



Ne peut être activé.

Règles spéciales :

Règles des plateaux de jeu : les règles normales du plateau ne s'appliquent PAS dans ce scénario, uniquement celles spécifiées ci-dessous.

Shuang Mian : Shuang Mian commence la partie au niveau 3. Chaque fois qu'un Héros obtient au moins une réussite lors d'une attaque contre ce dernier, sa magie est affaiblie. Déplacez-le dans la zone du niveau inférieur comportant son symbole. S'il est défait au niveau 0, il disparaît dans un nuage de fumée et ne peut plus contrôler le Molosse infernal. Enragé par l'échec de Shuang Mian, Toth-Amon rappelle la créature à ses côtés. Retirez sa figurine du jeu et ses tuiles de la Rivière.

Fuite de la tour : la tour de Shuang Mian est magiquement scellée. Un Héros ne peut se déplacer ni se téléporter à travers le mur extérieur, les sols, fenêtres et portes rouges. Le sceau disparaît lorsque Shuang Mian s'enfuit. Retirez alors les jetons rouges du plateau. Les Héros peuvent désormais quitter la tour par la porte principale du niveau 1 ou celle des égouts du niveau 0. Si un Héros quitte le plateau, il ne peut plus revenir dans la partie.

Entrée fracassante : les assassins débutent à l'extérieur de la tour et doivent dépenser 1 point de mouvement supplémentaire pour y pénétrer par une fenêtre.

Règles spéciales (suite) :

Vagues innombrables : Toth-Amon a envoyé un nombre impressionnant d'assassins à l'assaut de la Tour. Lorsque l'un d'eux est tué, l'Overlord ne retire pas sa figurine du plateau mais la place dans une zone 🕒 du niveau inférieur à celui auquel il a été tué. Si un assassin est tué au niveau 0, il est placé au niveau 1.

Clé de la tour : seul Hadrathus peut ramasser la clé (il peut ensuite l'échanger). Un Héros possédant la clé peut utiliser une manipulation simple pour ouvrir la porte bordée de jaune du niveau 3 et le coffre du niveau 0.

Grimoire : seul Hadrathus peut ramasser le Grimoire. Consultez les règles d'équipement p.5 pour les règles du Grimoire. Durant ce scénario, Hadrathus gagne le sort Téléportation tant que le Grimoire est en sa possession.

Documents du sorcier : ils représentent les recherches et preuves d'Hadrathus qui doivent être transmises à Conan. Seul Hadrathus peut les ramasser (il peut ensuite les échanger).

Ligne de vue dans les escaliers : une unité a toujours une ligne de vue sur les zones d'escaliers immédiatement en dessous et au-dessus de la sienne.

Escaliers bondés : les escaliers marqués d'un * sont étroits et ne peuvent contenir que 2 figurines avant d'être saturés. Les escaliers du niveau 4 peuvent en contenir 4. Yogah de Yag et le Molosse infernal comptent pour 2 dans la limite de saturation (leurs socles dépassant des côtés des escaliers, ne pas en tenir compte). Les autres escaliers suivent les règles classiques.

Téléportation : un Héros peut utiliser Téléportation pour se déplacer en dessous ou au-dessus d'une zone d'escalier saturée.

Défoncer les cloisons : un personnage disposant de la compétence Défoncer les cloisons ne peut PAS l'utiliser pour traverser le mur extérieur, un mur de pierre ou les planchers de la tour.

Coffre : l'ouverture du coffre ne peut se faire qu'à l'aide de la clé et requiert une manipulation simple. Il contient l'artefact stygien et une couronne de Xuthal. L'artefact stygien représente le pendentif donné à Hadrathus par le prêtre de Yun, preuve supplémentaire des machinations de Toth-Amon.



2 - FUIR OU COMBATTRE ?

Les jambes d'Hadrathus ne sont plus que douleur. Après trois jours de course ininterrompue, le petit groupe est enfin arrivé au port de Shu Chen. Le sorcier et ses compagnons respirent à pleins poumons l'air marin porté par la brise nocturne, mais ce dernier ne leur procure aucun réconfort. Plongés dans leurs pensées, ils se remémorent le périple qui a suivi leur fuite de la tour envahie par les assassins de Toth-Amon. Le grimoire d'Hadrathus a été gravement endommagé, et le temps manque pour le remettre en état : Toth-Amon a des espions partout, et leurs poursuivants ne tarderont pas à retrouver leur trace.

« Nous devrions pouvoir trouver ici un moyen d'échapper à ce démon », déclare Yogah en entraînant le magicien vers la ville. Shentu leur jette un regard inquiet avant de prendre la parole : « Attendez ! Le médaillon de Zhangpau se trouve dans cette ville. Si nous nous en emparons, magicien, tu serais peut-être capable d'utiliser son pouvoir pour vaincre la bête immonde qui nous traque ! »

Hadrathus n'a jamais entendu parler de ce médaillon, mais l'assurance dans la voix de son compagnon lui laisse penser qu'il pourrait se montrer utile. Et qui sait s'il ne serait pas à même d'en percer les secrets une fois débarrassé du démon ? Ses réflexions sont brusquement interrompues par Ikhmet, revenu en arrière pour guetter leurs poursuivants.

« Je ne suis pas sûr que nous puissions nous le permettre », déclare l'assassin renégat en jetant un bref regard au port situé en contrebas. « La bête est déjà sur nos talons, et il nous faudra être rapides comme l'éclair pour récupérer l'objet tout en lui échappant. »



Objectifs :



Les Héros doivent trouver le marchand qui les fera passer en contrebande et s'échapper avec lui pour remporter la partie. Ils gagnent alors 1 PV (point de victoire). S'ils s'échappent avec le médaillon de Zhangpau, ils gagnent 1 PV supplémentaire.



Si l'Overlord tue le marchand ou empêche les Héros de s'enfuir, il remporte la partie et gagne 2 PV. Si les Héros s'échappent sans le médaillon de Zhangpau, l'Overlord gagne 1 PV.



La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Hadrathus (4 sorts : Halo de Mitra, Guérison de Mitra, Rage de Bori, Repousser)
- Yogah de Yag (hache de bataille et 1 sort : Don de vie)
- Shentu (épée khitane)
- Ikhmet (dague d'assassin)

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



 L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Energie disponible et 2 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



L'arrivée du Démon noir : L'Overlord ne peut activer cet évènement que lorsqu'il coûte 1 gemme. La tuile est alors retirée du jeu et une tuile Démon noir est insérée dans le troisième emplacement de la Rivière en décalant les autres tuiles vers la droite. Une seconde tuile Démon noir est ensuite placée de la même manière dans le sixième emplacement de la Rivière.

Le Démon noir arrive en jeu avec 8 points de vie et sa figurine est placée dans la zone de départ des Héros.



Règles spéciales :

Règles du plateau de jeu : les règles normales s'appliquent. Les figurines ayant de grands socles peuvent traverser les ponts. La rivière est si polluée qu'y pénétrer inflige 1 point de blessure.

Grimoire d'Hadrathus : durant ce scénario, le grimoire d'Hadrathus est endommagé et ne reçoit qu'1 .

Trouver le marchand : pendant la mise en place, l'Overlord place aléatoirement les jetons 1 à 5 aux emplacements prévus. Un Héros terminant son tour sur une zone contenant un jeton peut négocier avec ce marchand en le retournant. Le jeton 1 représente le marchand qui accepte de passer les Héros en contrebande hors de Shu Chen. Une fois révélé, il est placé sur la fiche du Héros et remplacé sur le plateau par la figurine de Shevatas. Les autres jetons sont alors retirés du plateau.

Marchand : le marchand a 4 points de vie et une défense passive de 1. Il se déplace toujours avec le Héros ayant le jeton 1 et n'est pas pris en compte pour le phénomène de gêne. Le Héros peut abandonner le marchand en laissant le jeton 1 sur sa zone, un autre Héros pouvant alors le récupérer gratuitement en s'y rendant. Le Héros ayant le jeton 1 peut ajouter 1  à la défense du marchand pour chaque gemme dépensée lorsqu'il est attaqué.

Fuite de Shu Chen : un Héros ayant le jeton 1 doit sortir du plateau à partir de la zone  en dépensant le nombre de points de mouvement requis. Il doit également posséder le médaillon. Si aucun Héros ne possède le médaillon, seul Hadrathus peut quitter le plateau avec le marchand.

Médaillon de Zhangpau : le médaillon se trouve dans la zone ①. Il peut être retiré de son socle par une manipulation complexe de difficulté 4. Consultez les règles d'équipement p.5 pour les règles du médaillon.

Le Démon noir : si le Démon noir se trouve sur la case d'un sbire, l'Overlord peut durant son tour retirer ce dernier du plateau pour augmenter les points de vie du Démon de 2. Le Démon noir ne peut avoir plus de 15 points de vie. Il est si massif qu'Hadrathus doit dépenser 3 gemmes pour lui lancer le sort Repousser.

Coffres : 3 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Equipements est composé d'1 couronne de Xuthal, 1 dague et 1 armure de cuir. Pour que les Héros puissent utiliser la couronne de Xuthal dans la suite de la campagne, l'un d'eux doit quitter le plateau en sa possession.

3 - INTERRUPTION MALENCONTREUSE

Hadrathus reprend peu à peu connaissance, réveillé par les rayons du soleil qui percent le feuillage. Portant la main à sa tête, il sent le contact poisseux du sang et s'estime heureux d'être encore en vie. Il ne peut réprimer un gémissement de douleur alors qu'il roule sur le côté pour observer ses environs.

La vision du campement vandalisé lui fait réaliser que ses compagnons ne sont surement pas mieux lotis que lui. « Est-ce que tout le monde est en vie ? » demande-t-il d'une voix prudente, sans savoir si les chasseurs de sorcières qui les ont assaillis au milieu de la nuit sont encore à proximité. « Ouais », grogne Shentu en se redressant précautionneusement à l'aide d'un javelot kushite.

Yogah opine solennellement, stoïque en dépit des énormes bleus qui s'étalent sur son cou et ses épaules. Un peu plus loin, Ikhmet grimace avant de répondre : « On dirait bien ». L'ombre de l'arbre sous lequel il se trouve dissimule ses blessures, mais sa voix hésitante montre qu'il est loin d'être indemne.

« Bon, c'est déjà ça. Qu'est-ce qu'ils nous ont pris ? »



Objectifs :



Les Héros doivent récupérer le grimoire d'Hadrathus et s'enfuir en sa possession. Ils doivent également tuer Shubba avant la fin du tour 6 pour s'assurer que les autres chasseurs ne les poursuivront pas. Si les Héros remportent la partie, ils gagnent 6 gemmes spéciales et le grimoire d'Hadrathus retrouve son état normal.



L'Overlord remporte la partie s'il empêche les Héros de quitter le plateau avec le grimoire ou si Shubba est encore en vie à la fin du tour 6. Le grimoire est alors endommagé jusqu'à la fin de la campagne et ne procure plus que 2 gemmes (cf. règles d'équipement p.5). L'Overlord gagne 2 gemmes spéciales s'il remporte la partie.



La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Hadrathus (2 sorts : Contrôle mental, Passe-muraille)
- Yogah de Yag
- Ikhmet (dague d'assassin, lotus noir)
- Shentu (épée courte khitane, javelot)

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.



L'Overlord commence avec 5 gemmes en zone d'Energie disponible et 7 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



Shubba dispose du sort Attaque psychique. Un Héros possédant la couronne de Xuthal y est immunisé. Shubba possède également la compétence Retour de l'Au-delà.



Afari possède la compétence Retour de l'Au-delà.



Règles spéciales :

Règles du plateau de jeu : les règles normales s'appliquent.

Alerte : les chasseurs de sorcières kushites sont endormis, mais leurs hyènes montent la garde. Tant que l'alerte n'est pas déclenchée, l'Overlord ne peut activer qu'une tuile par tour.

L'alerte est déclenchée :

- si un Héros termine son tour dans une zone avec ligne de vue sur une zone comportant une figurine adverse ;
- si un Héros utilise la compétence Défoncer les cloisons ;
- si un coffre piégé est ouvert ;
- au début du tour 3 de l'Overlord.

Lorsque l'alerte est donnée, chaque chasseur de sorcières bénéficie de 2 points de mouvement à dépenser immédiatement. A partir de ce moment, l'Overlord récupère 5 gemmes par tour et peut activer jusqu'à 2 tuiles normalement.

Assassin renégat : grâce à son entraînement d'assassin, Ikhmet ne peut déclencher l'alerte. Il dispose de la compétence Intangible pour ce scénario. Ces deux effets sont perdus dès que le poids porté par Ikhmet dépasse 3.

Poudre de lotus noir : au début de la partie, placez sur la carte lotus noir. Lors de son tour, Ikhmet peut utiliser une manipulation simple pour placer une de ces gemmes sur sa zone. Chaque figurine présente subit immédiatement 1 de dégâts, sans défense possible. Chaque figurine commençant son activation ou entrant dans cette zone subit le même effet. Ikhmet est immunisé aux effets du lotus noir.

En chasse : au début de chacun de ses tours, l'Overlord lance 1 et remplace autant de hyènes que le résultat depuis sa réserve sur l'une des zones . Il ne peut jamais y avoir plus de 5 hyènes sur le plateau.

Fuite du village : si un Héros quitte le plateau, il ne peut plus revenir dans la partie.

Règles spéciales (suite) :

Cadeau de Toth-Amon : si un Héros ouvre un coffre piégé, l'Overlord place immédiatement 2 Scorpions géants dans la zone du coffre (sans appliquer l'éventuel effet du lotus noir) et une tuile correspondante dans le premier emplacement de la Rivière en décalant les autres vers la droite. L'Overlord réalise une attaque gratuite avec chaque Scorpion géant sans déplacer leur tuile. Le tour des Héros reprend ensuite. Si la tuile des Scorpions géants se trouve encore dans la rivière lorsque le deuxième coffre piégé est ouvert, elle est replacée dans le premier emplacement (et retournée si nécessaire). Elle permet désormais d'activer tous les Scorpions géants.

Poison : lorsqu'un Scorpion géant blesse un Héros, au lieu de subir des dégâts, celui-ci place autant de  que de dégâts subis, qu'il choisit de placer sur sa case Action de corps-à-corps ou sa case Action de déplacement. Chaque  présent sur une case Action réduit d'autant son indice de saturation. Si les indices de saturation des 2 cases Action sont réduits à 0, le héros meurt immédiatement. Si les  viennent à manquer pendant la partie, utilisez d'autres jetons pour les remplacer.

Grimoire d'Hadrathus : le grimoire d'Hadrathus ne procure aucun bonus dans ce scénario. Le sorcier n'a pas le temps de déchiffrer son contenu !

Coffres : 6 coffres sont placés comme indiqués sur le plan. Le paquet de cartes Equipements est composé d'1 grimoire, 1 dague d'assassin, 1 hache de bataille, 1 épée khitane et 2 coffres piégés. Ouvrir un coffre demande une manipulation complexe de difficulté 1.



4 - LE DESTIN DE YAG-KOSHA

« J'ai traversé ces terres il y a bien des années », déclare Yogah. Le ton monocorde de sa voix, inadaptée au langage humain, n'empêche pas ses compagnons de ressentir la douleur sourde qui l'habite.

« Les ruines de l'avant-poste turanien dont nous approchons se trouvaient autrefois sur la route de Zamora. Avec l'aide de ses sinistres alliés, Yara le conquiert par sorcellerie en revenant des jungles de Khitaï où il m'avait capturé. Placé sous le triple joug du fer, d'une puissante alchimie et de son pouvoir, je fus forcé de lui révéler de terribles secrets. Il s'en servit pour créer une idole à mon image, contenant une partie de mon âme et laissée ici sous bonne garde : Yara prévoyait de l'utiliser si je venais à m'échapper. Je pensais l'idole oubliée, mais Toth-Amon semble avoir eu vent de son existence. Nous ne pouvons pas le laisser s'en emparer ! Le seul moyen de la détruire est de la placer dans le feu éternel qui brûle au sein du fortin. »

Traversant les frondaisons verdoyantes, le petit groupe se retrouve au pied des ruines maudites, désertées depuis plus de 300 ans.

« Une fois l'idole détruite, prévient Yogah, je serai rappelé à mon plan d'existence. Je compte sur vous pour venir en aide au cimmérien, comme il le fit autrefois pour un Yag-Kosha affaibli. Quelle que soit l'issue de cette aventure, sachez que ce fut un honneur de combattre à vos côtés. »



Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent trouver l'idole de Yag-Kosha et la placer dans le feu éternel (zone **A**) avant la fin du tour 8, où l'air empoisonné leur fait perdre conscience.



Si l'idole n'est pas détruite avant la fin du tour 8, Toth-Amon s'incarne dans un de ses serviteurs et utilise l'idole pour maîtriser Yogah et se téléporter avec lui dans son domaine. L'Overlord remporte alors la partie.



La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Hadrathus (4 sorts : Rage de Bori, Guérison de Mitra, Halo de Mitra, Porté par le vent). Le Halo de Mitra commence activé.
- Yogah de Yag (lance d'ornement et 1 sort : Don de vie)
- Ikhmet (dague d'assassin, dague de parade)
- Shentu (épée, épée khitane)

 Tous les héros débutent avec 3 gemmes en zone de Fatigue.



 L'Overlord commence avec 12 gemmes en zone d'Energie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Ailes verdâtres de Yag : L'Overlord choisit une zone de rempart ou de tour dont les murs se mettent à diffuser une fumée de lotus toxique. Les Héros situés dans cette zone sont persuadés d'avoir des ailes et sautent immédiatement dans une zone inférieure adjacente choisie par l'Overlord. Les dégâts de chute sont résolus et l'illusion se dissipe ensuite. La zone activée est marquée d'une gemme et ne peut plus être choisie pour le reste du scénario.

Fardeau écrasant : le Héros transportant l'idole de Yag-Kosha est soudain terrassé par son poids. Sa valeur de mouvement gratuit est réduite à 0 tant qu'il la porte pour le reste du scénario. Son indice de saturation n'est pas affecté.

Nuée de chauve-souris : L'Overlord choisit une zone occupée par au moins un Héros et la marque avec . La zone sera envahie par une nuée de chauve-souris pendant le prochain tour des Héros. Ils devront payer 1 point de mouvement supplémentaire pour en sortir.



Règles spéciales :

Règles du plateau de jeu : les règles normales s'appliquent.

Portes : les portes ne peuvent être ouvertes qu'en utilisant Défoncer les cloisons ou en obtenant 3 réussites avec Rage de Bori.

Main de Yara : durant la mise en place, l'Overlord place secrètement les jetons 1 à 6 sur les zones indiquées sur le plan. Quand un Héros entre pour la première fois dans une de ces zones, le jeton est retourné. S'il comporte un numéro pair, la main spectrale de Yara apparaît et attaque le Héros avant de disparaître. L'attaque est résolue comme la compétence Retour de l'Au-delà mais s'en défendre coupe le déplacement du Héros. La première fois que Yogah a une ligne de vue sur une de ces attaques, il reconnaît la bague de Yara et entre dans une rage noire qui lui procure un bonus de  lorsqu'il attaque au corps-à-corps pour le reste du scénario.

Pourchassés par Toth-Amon : les Héros sont traqués par trois assassins stygiens aux ordres de Toth-Amon. Lorsque l'idole de Yag-Kosha est trouvée, l'Overlord place leurs figurines où il le souhaite sur le plateau et ajoute ensuite leur tuile dans le premier emplacement de la Rivière.

Idole de Yag-Kosha : Yogah peut jeter l'idole en suivant les règles normales en dépit de son poids.

Poison : lorsqu'un Scorpion géant blesse un Héros, au lieu de subir des dégâts, celui-ci place autant de  que de dégâts subis, qu'il choisit de placer sur sa case Action de corps-à-corps ou sa case Action de déplacement. Chaque  présent sur une case Action réduit d'autant son indice de saturation. Si les indices de saturation des 2 cases Action sont réduits à 0, le héros meurt immédiatement. Si les  viennent à manquer pendant la partie, utilisez d'autres jetons pour les remplacer.

Antidote : un Héros possédant un antidote peut l'utiliser en défaussant la carte pour retirer tous les  de l'une des cases Action de sa fiche de Héros.

Sang de chauve-souris : un Héros dans une zone soumise à une nuée de chauve-souris peut effectuer une manipulation complexe de difficulté 3 pour attraper l'une d'elles. Il peut ensuite effectuer une manipulation simple pour la mordre et boire son sang, qui contient une anti-toxine dont l'effet est similaire à celui d'un antidote.

Coffres : 5 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Equipements est composé de 2 antidotes, 1 idole de Yag-Kosha, 1 javelot et 1 potion de vie. Ouvrir un coffre demande une manipulation complexe de difficulté 2.

5 - VISIONS D'ATALI

Conan jure avoir traversé la frontière du royaume gelé d'Ymir en poursuivant la fille du géant du gel, mais n'a-t-il pas simplement été victime d'une hallucination ? Niord lui-même a des doutes à propos du récit de son ancien frère d'armes, qu'il avait retrouvé médusé et errant dans le froid. Une chose est certaine : le cimmérien, hanté par le souvenir de cette femme mystérieuse, brûle encore à l'idée de reprendre sa poursuite.

Ayant eu vent du désir qui consume le barbare, Toth-Amon a utilisé les vapeurs de lotus pour laisser son esprit voyager jusqu'aux dimensions interdites aux mortels. C'est à la frontière du royaume du froid éternel que son esprit rencontre celui d'Hadrathus, tentant de percer le mystère qui entoure Atali. Toth-Amon espère attirer la fille du géant du gel hors de son domaine, la capturer et l'utiliser comme appât pour le roi d'Aquilonie.

C'est à Hadrathus qu'il revient de déjouer les plans du stygien pour permettre à Conan d'achever les préparatifs de la bataille à venir sans être troublé par l'apparition d'une femme « aussi belle que l'Aube courant nue sur la neige ».



Objectifs :



A la fin du tour 10 des Héros, ces derniers remportent la partie si au moins l'un d'eux ou de leurs alliés (Guerrier Aesir ou Géant du gel) se trouve dans la même zone qu'Atali.



L'Overlord remporte immédiatement la partie si, durant un de ses tours, Toth-Amon se trouve dans la même zone qu'Atali sans aucun ennemi (Héros, Guerrier Aesir ou Géant du gel). Il gagne également s'il parvient à placer 6 gemmes bleues sur son autel (zone ?) ou si les Héros ne remplissent pas leur condition de victoire.



La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Hadrathus (grimoire, kriss, bouclier et 3 sorts : Halo de Mitra, Guérison de Mitra, Rage de Bori)
- Ikhmet (dague d'assassin, dague de parade, arc bossonien)
- Shentu (épée khitane, épée courte khitane, armure de cuir)
- Niord (2 épées aesir, armure de cuir). Niord commande les 4 guerriers Aesirs (tuile marron).

Tous les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de Fatigue.



L'Overlord commence avec 8 gemmes en zone d'Energie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Renfort : 5 points de renfort

Séisme : L'Overlord choisit une zone et lance 1 . Il peut ensuite déplacer un nombre de figurines égal au résultat vers les zones adjacentes de son choix.



Thoth-Amon dispose de 4 sorts : Tempête d'éclairs, Téléportation, Halo de Set et Repousser.



Règles spéciales :

Règles du plateau de jeu : les règles normales ne s'appliquent PAS dans ce scénario. Seuls les bonus de surplomb depuis la zone centrale et les 3 tertres aux angles du plateau sont pris en compte.

Atali : Atali est placée dans la zone indiquée au début du tour 8 des Héros. Elle n'est contrôlée par aucun des deux camps, ne s'active pas et ne peut être déplacée d'aucune manière.

Thoth-Amon : Thoth-Amon ne peut avoir plus d'un point de vie. Lorsqu'il subit une blessure, sa figurine est retirée du plateau et placée sur le livre de Skelos. Il revient en jeu sur sa zone de départ au début du prochain tour de l'Overlord. Ses tuiles ne sont jamais retournées.

Cœurs fumants : lorsqu'un guerrier Vanir meurt, placez 1 représentant son coeur dans sa zone. Lorsqu'un guerrier Aesir ou un Héros meurt, placez 1 dans sa zone. Les Héros et les guerriers Aesir peuvent ramasser 1 à l'aide d'une manipulation simple, tandis que les unités de l'Overlord peuvent ramasser 1 gratuitement durant leur activation. Chaque unité ne peut porter qu'un coeur à la fois. Ces derniers ont une valeur d'encombrement de 0 et ne peuvent être donnés ou lancés. Un coeur tombe au sol si il est lâché ou que l'unité qui le porte meurt.

Des coeurs fumants pour la table d'Ymir : pour invoquer un Géant du gel, un camp doit déposer 3 coeurs fumants dans sa zone d'autel (1 pour les Héros, 2 pour l'Overlord). La figurine du Géant est alors placée dans la zone centrale et peut désormais être activée gratuitement une fois par tour (y compris celui où il est invoqué) par n'importe quel joueur de ce camp. Les Géants du gel ont 6 points de vie et leurs caractéristiques ne peuvent être modifiées. Un même camp peut invoquer les deux Géants.

Additionnez les points de victoire de chaque camp et attribuez les bonus suivants en fonction du résultat. Le scénario final est déterminé en fonction du camp ayant remporté Le destin de Yag-Kosha (cf. p.5).

Camp de l'Overlord

Camp des Héros

PV	Bonus	PV	Bonus
0-1	3 gemmes spéciales	0-1	3 gemmes spéciales
2-4	Les tuiles de la Rivière ont +1 de défense passive contre les attaques non-magiques.	2-4	Les Héros ont +1 de défense passive contre les attaques non-magiques.
5	Les tuiles de la Rivière ont +1 de défense contre les attaques non-magiques ET +1 d'attaque.	5	Les Héros ont +1 de défense passive contre les attaques non-magiques ET +1 relance en attaque.

6 - LES RUES DE KHEMI

Excédé par l'intrusion systématique des compagnons de Conan dans ses plans, Toth-Amon a convoqué Shuang Mian à Khemi. Le magicien venu de l'est possède en effet la moitié d'une puissante amulette qui, une fois réunie avec celle de Toth-Amon, leur permettra d'invoquer un avatar du dieu Set. La rumeur de leur réunion est cependant parvenue jusqu'en Aquilonie, permettant au roi Conan et à ses alliés de se rendre jusqu'à la capitale de Stygie à temps pour l'empêcher.

Forts de leurs récentes victoires et équipés d'une couronne de Xuthal destinée à les protéger des odieuses sorcelleries qui les attendent, Conan, Hadrathus, Ikhmet et Niord sont déterminés à mettre fin aux manigances de Toth-Amon. Positionnés sur les toits de la capitale, ils assistent au débarquement de Shuang Mian tandis que ses troupes se répandent dans les rues pour sécuriser le trajet de leur maître.



Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent empêcher Toth-Amon et Shuang Mian de reconstituer l'amulette. Si l'un des deux sorciers meurt avant qu'ils ne se réunissent, les Héros remportent la partie.



Si les deux sorciers se trouvent dans la même zone au début de l'un des tours de l'Overlord, ils invoquent l'avatar du dieu Set et assurent leur domination sur le monde. L'Overlord remporte alors la partie.



La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (épée, armure de cuir, bouclier)
- Hadrathus (dague et 3 sorts : Rage de Bori, Halo de Mitra, Téléportation)
- Ikhmet (2 dagues d'assassin, armure de cuir, lames de lancer)
- Niord (masse tribale, dague de parade)

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.



L'Overlord commence avec 14 gemmes en zone d'Energie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



L'Overlord peut activer ces 2 évènements dans l'ordre à chaque activation de la tuile :

Contrôle mental : L'Overlord dépense jusqu'à 4 gemmes et prend le contrôle d'un personnage ne portant pas de couronne de Xuthal. Pour chaque gemme ainsi dépensée, il peut déplacer une des gemmes du Héros de sa zone d'Energie disponible vers une de ses cases d'Action ou un de ses sorts. Il ne peut déplacer plus de 2 gemmes sur le même emplacement et doit respecter la limite de saturation. Il ne peut pas non plus utiliser le déplacement gratuit du Héros, le faire sauter à l'eau ou d'un bâtiment, ni utiliser une gemme spéciale des Héros.

Renfort : 6 points de renfort



Thoth-Amon dispose de 3 sorts : Morsure de Set, Halo de Set et Possession de Set. Son Halo de Set est activé en début de partie. Une aura maléfique le protège de tout dégât non-magique mais l'empêche de se déplacer au-delà de sa valeur de mouvement de base.



Shuang Mian dispose de 3 sorts : Drain d'énergie, Contrôle mental et Nuée pestilentielle. Une aura maléfique le protège de tout dégât à l'exception de ceux infligés par un Héros portant l'artefact stygien. L'aura l'empêche de se déplacer au-delà de sa valeur de mouvement de base.



Lorsque le Démon des ténèbres est tué, placez l'artefact stygien dans sa zone.



Atali dispose du sort Baiser de mort.

4		4			6	6	1

Règles spéciales :

Règles du plateau de jeu : les règles normales s'appliquent.

Sceptre de sorcier : un lanceur de sort portant le sceptre de sorcier dispose du sort Tempête d'éclairs.

Pouvoir fragmenté : les tuiles de Toth-Amon et Shuang Mian sont empilées sur le même emplacement de la Rivière. Lorsque l'Overlord active leur emplacement, il active le sorcier de son choix avant de déplacer les 2 tuiles, toujours empilées, à la fin de la Rivière. Le sorcier non choisi n'est pas considéré comme ayant été activé.

Fasciné par Atali : Conan est le seul Héros capable de voir et d'interagir avec Atali, et il est le seul à pouvoir être gêné et attaqué par elle. Elle peut cependant interagir avec les autres unités de l'Overlord. La présence d'Atali envoûte Conan tant qu'elle est en vie, l'obligeant à se rapprocher d'elle à chaque point de mouvement qu'il dépense (en sautant le cas échéant). Conan doit dépenser au moins 1 point de mouvement gratuit par tour en suivant cette règle. La couronne de Xuthal ne protège pas Conan de l'envoûtement. Si les Héros ont remporté le scénario précédent, Atali n'est pas utilisée (retirez sa tuile de la Rivière et sa figurine du plateau).

Coffres : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Equipements est composé d'1 sceptre de sorcier, 1 hallebarde, 1 arbalète, 1 bouclier et 2 potions de vie.

7 - LE PIÈGE

« Ce maudit nécromancien va payer pour ses crimes, par Crom ! » jure Conan entre ses dents alors qu'il se glisse jusqu'au fortin en ruine où Toth-Amon a établi son quartier général. Il lui a fallu une journée de marche pour rejoindre ce lieu maudit sans son armée, éradiquée plus au nord par les forces du sorcier.

À la lumière des torches, le cimmérien aperçoit les silhouettes des soldats ennemis patrouillant sur le chemin de ronde. Conan réalise en cet instant qu'il constitue le dernier rempart entre la capitale d'Aquilonie et l'armée infernale de Toth-Amon, désormais menée par son ancien compagnon Yogah de Yag. Le cœur du roi barbare se met à battre plus fort à la vue des ruines croulantes de la tour nord-ouest : voilà qui lui offre une chance de pénétrer à l'intérieur du fortin pour y trancher les têtes de l'hydre qui menace son royaume ! Remerciant Crom, il tire son épée du fourreau et se lance en avant.

Bien qu'il soit persuadé d'être seul, c'est au même moment que ses alliés les plus sûrs atteignent les catacombes des niveaux inférieurs. Alerté de leur arrivée, Toth-Amon leur envoie ses meilleurs soldats, accompagnés d'un groupe d'assassins et d'un terrible démon. Leurs ordres sont simples : occuper Hadrathus, Shentu et Ikhmet le temps que Conan déclenche le piège tendu par le sorcier...



Objectifs :



Pour remporter la partie, les Héros doivent tuer Yogah de Yag et Toth-Amon.



L'Overlord remporte la partie si Conan meurt.



La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (épée, armure d'écailles, arc bossonien)
- Hadratus (grimoire et 3 sorts : Don de vie, Tempête d'éclairs et Torture mentale)
- Ikhmet (poignard yuetshi, dague de parade, lames de lancer)
- Shentu (épée khitane, épée courte khitane, armure de cuir)

 Tous les Héros débutent avec 0 gemmes en zone de Fatigue.

Mode classique :

N'utilisez pas les bonus liés aux points de victoire. Les Héros se répartissent 1 couronne de Xuthal, le grimoire et le médaillon de Zhangpau comme ils le souhaitent (cf. p.5 pour leur utilisation).





L'Overlord commence avec 9 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



L'Overlord peut activer ces 2 évènements dans l'ordre à chaque activation de la tuile (une fois par tour maximum) :

Possession de Yogah : l'Overlord active Yogah de Yag comme un Héros normal, en choisissant s'il est actif ou en récupération. Une fois l'activation terminée, Yogah tente de briser les liens mystiques qui l'enlacent. Lancez 1 (sans relance possible) et infligez autant de blessures à Yogah que son résultat.

Renfort : 4 points de renfort



Thoth-Amon dispose de 3 sorts : Morsure de Set, Halo de Set et Nuée pestilentielle. Son Halo de Set est activé en début de partie.



Atali dispose du sort Baiser de mort.



La tragédie de Yogah

Yogah de Yag est contrôlé par l'Overlord et utilise des gemmes rouges à la place des bleues. Il ne peut être activé qu'à l'aide de la tuile Évènement et ne récupère pas de gemmes supplémentaires par Héros mort. Il peut ouvrir les portes et les coffres.

- Yogah de Yag (lance d'ornement et 2 sorts : Rage de Bori et Halo de Mitra)

Yogah débute la partie avec 2 gemmes en zone de Fatigue.



Règles spéciales :

Règles du plateau de jeu : les règles normales s'appliquent pour le plateau du fortin abandonné. Le plateau des catacombes suit uniquement les règles ci-dessous.

Souterrains stygiens : les catacombes situées sous le fortin ont deux niveaux. Les escaliers sont reliés entre eux, de même que les escaliers . Se déplacer d'un niveau à l'autre demande 1 point de mouvement supplémentaire.

Sceptre de sorcier : un lanceur de sort portant le sceptre de sorcier dispose du sort Contrôle mental.

Fasciné par Atali : Conan est le seul Héros capable de voir et d'interagir avec Atali, et il est le seul à pouvoir être gêné et attaqué par elle. Elle peut cependant interagir avec les autres unités de l'Overlord. La présence d'Atali envoûte Conan tant qu'elle est en vie, l'obligeant à se rapprocher d'elle à chaque point de mouvement qu'il dépense (en sautant le cas échéant). Conan doit dépenser au moins 1 point de mouvement gratuit par tour en suivant cette règle. La couronne de Xuthal ne protège pas Conan de l'envoûtement. Si les Héros ont remporté le scénario précédent, Atali n'est pas utilisée (retirez sa tuile de la Rivière et sa figurine du plateau).

Coffres : 6 coffres sont placés comme indiqués sur le plan. Le paquet de cartes Equipements est séparé en deux : celui des catacombes contient 2 potions de vie et 1 sceptre de sorcier, celui du fortin contient 1 hallebarde, 1 cotte de mailles et 1 hache de bataille.

Mode Solo/Coopératif

Sache, ô Prince, qu'à l'époque où Conan le Cimmérien siégeait sur le trône d'Aquilonie, des rumeurs venues de Stygie se répandirent dans son royaume, évoquant un sorcier comploteur au cœur noir et assoiffé de vengeance. Bruissant parmi les fanatiques qui visitaient toujours les temples en ruines, le récit se propagea rapidement dans les ruelles sombres des bas-fonds, où les mécontents et les râleurs accueillirent avec joie ce vent du changement venu du sud.

Le sorcier en question n'était autre que Toth-Amon, grand prêtre de Set, dont le nom autrefois chuchoté avec crainte était désormais prononcé en plein jour. De manière subtile et indétectable, son influence pernicieuse se répandit à travers les cours des divers royaumes hy-boriens. Les promesses de richesses et de pouvoir altérèrent les alliances en place et firent flétrir les loyautés déclarées...

Là où les promesses échouaient, le lotus et les assassins étaient employés, permettant à l'étreinte maléfique de Toth-Amon de se resserrer encore et encore autour des terres ciblées par son courroux.

Les machinations du sorcier ne tardèrent pas à menacer la stabilité de royaumes entiers, manquant de précipiter le monde dans un nouvel âge de ténèbres. Si Toth-Amon avait soif de pouvoir, son désir de vengeance était en effet plus grand encore. Il était prêt à réduire le monde en cendres si cela lui permettait de placer l'Aquilonie et son roi barbare sous son joug.

Sache pourtant, ô Prince, qu'en cette heure sombre certains se dressèrent contre lui...

Les scénarios présentés ici sont prévus pour être joués en campagne, au cours de laquelle les joueurs accumuleront de l'équipement, des sorts, des PV (Points de Victoire) et d'autres éléments marquant leur progression.

Ils suivent les règles solo/coop décrites dans le Tome de Skelos publié par Monolith pour des règles telles que les activations de l'*Overlord*, le ciblage des héros, les relances de l'*Overlord* et les compétences autorisées. Veuillez noter que les règles de cette campagne diffèrent de celles de la campagne du Tome de Skelos (La trahison du chaman infernal), comme détaillé ci-dessous. Cette campagne nécessite le jeu de base Conan ainsi que les extensions suivantes :

- Stygia
- Khitai
- Nordheim
- Yogah de Yag
- Arbalétriers
- Chasseurs de sorcières kushites

L'issue de chaque scénario déterminera l'équipement des Héros pour le scénario final, Le piège. Il est recommandé aux joueurs de garder une trace de l'équipement et des sorts acquis en cours de campagne.

La section 'Mode classique' de chaque scénario contient également l'ensemble des informations nécessaires pour le jouer de manière indépendante.

Compétences

Sacrifice, Garde du corps, Lanceur de sorts, Fascination : les unités de l'*Overlord* n'utilisent ces compétences que si le scénario l'indique. Le lancement de sort est détaillé le cas échéant.

Défoncer les cloisons, Natation, Intangible, Saut, Vol : les unités de l'*Overlord* n'utilisent ces compétences que lorsqu'elles leur permettent d'atteindre le Héros Cible plus facilement. Si l'utilisation d'une compétence leur permet

d'éviter des restrictions liées au mouvement ou au combat imposées par des Héros autres que le Héros Cible, ou si cela leur permet d'atteindre la zone du Héros Cible (ou une zone depuis laquelle elles peuvent attaquer le Héros Cible), alors elles utilisent cette compétence. Dans le cas contraire, elles se déplacent simplement vers la zone du Héros Cible pour une attaque au corps-à-corps ou la zone la plus proche depuis laquelle elles peuvent effectuer une attaque à distance.

Escalade, Saut : les unités de l'*Overlord* n'utilisent ces compétences que si les règles du scénario le précisent.

Poison : la règle suivante s'applique si elle n'est pas modifiée par un scénario. Lorsqu'une unité avec Poison blesse un Héros, au lieu de subir des dégâts, celui-ci place autant de  que de dégâts subis, qu'il choisit de placer sur sa case Action de corps-à-corps ou sa case Action de déplacement. Chaque  présent sur une case Action réduit d'autant son indice de saturation. Si les indices de saturation des 2 cases Action sont réduits à 0, le Héros meurt immédiatement. Si les  viennent à manquer pendant la partie, utilisez d'autres jetons pour les remplacer.

Soutien : pour les unités de l'*Overlord*, cette compétence fonctionne comme la règle des relances pour le jeu en solo/coop, en plus de tous les symboles de relance figurant sur la tuile.

Riposte : les Héros possédant cette compétence ne peuvent l'utiliser qu'une fois par tour de l'*Overlord*.

Bloqueur : en raison de l'équilibrage, un Héros disposant de cette compétence ne peut pas l'utiliser.

Sous protection : en raison de l'équilibrage, un Héros disposant de cette compétence ne peut pas l'utiliser.

Malchance : les Héros possédant cette compétence peuvent l'utiliser normalement, mais elle peut engendrer un avantage significatif en leur faveur.

Commandement : les unités de l'*Overlord* ne ciblent pas les alliés à moins qu'aucun Héros ne soit à leur portée.

Règles de campagne

Équipement et cache

Certains scénarios offrent aux Héros la possibilité d'obtenir de l'équipement supplémentaire. Une fois acquis, ils y ont accès pour le reste de la campagne, à quelques exceptions près.

Les Héros peuvent se répartir l'équipement comme ils le souhaitent au début de chaque scénario. Si tous les Héros sont tués au cours d'un scénario, ils ne perdent PAS l'équipement choisi pour ce dernier.

Pour gagner de l'équipement présent dans un coffre sur le plateau, ils doivent ouvrir le coffre et au moins l'un d'eux doit survivre pour assurer la victoire.

Débuter un scénario

Chaque Héros choisit son équipement à partir de la Cache (voir ci-dessous). Il est conseillé de lire la présentation du scénario afin de choisir son équipement en conséquence.

Cache

La Cache est une réserve contenant l'équipement de départ des Héros ainsi que celui amassé au cours de la campagne. **Un objet lâché ou jeté au cours d'un scénario est perdu en cas de défaite.** Si les Héros l'emportent, l'objet est ajouté à la Cache avec l'ensemble de l'équipement acquis. Certains scénarios précisent les règles d'ajout d'objets à la Cache en cas de défaite.

Équipement de départ

L'équipement de départ des Héros n'est jamais perdu, même s'il est lâché ou lancé.

Équipement spécial

Certains équipements récupérables durant la Campagne fournissent des bonus spécifiques, détaillés ci-dessous :

Sceptre de sorcier



Placez 2 gemmes rouges sur la carte Sceptre de Sorcier. Hadrathus peut les utiliser pour lancer des sorts en les déplaçant sur la carte du sort lancé (dans la limite de l'indice de saturation). Il peut lancer un sort en combinant ses gemmes à celles du Sceptre.

Les gemmes rouges utilisées sont replacées sur le Sceptre à chaque phase d'Entretien de début et de fin de tour des Héros. Elles ne comptent pas comme des points de vie d'Hadrathus.

Artefact Stygien



Si un Héros portant l'Artefact Stygien lance une attaque au corps-à-corps contre le Démon noir, la défense passive de celui-ci est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 2). Cette réduction ne se cumule pas avec d'autres effets (y compris la compétence Coup précis).

Couronne de Xuthal



Un Héros portant la couronne de Xuthal est immunisé au Contrôle mental et bénéficie de +1 défense passive contre tous les dégâts de sort (y compris les dégâts imblocables).

Sorts

Les Héros peuvent obtenir des sorts supplémentaires au cours de la Campagne. Quand vous préparez le paquet de cartes Équipements d'un scénario, ajoutez-y la carte Grimoire, qui contient les sorts indiqués par le scénario. Une fois les sorts obtenus par les joueurs, ils ne peuvent être perdus. Les joueurs contrôlant des lanceurs de sort répartissent les sorts entre eux à leur convenance avant de débiter un scénario. Ils ne peuvent PAS s'échanger des sorts en cours de scénario.

Bénédictions

Si les Héros remportent le scénario 6, chaque joueur peut choisir une Bénédiction qu'il attribue à son Héros.

Choix des Héros

L'Ombre venue de Stygie n'utilise pas les Archétypes de Héros décrits dans le Tome de Skelos (publié par Monolith) ou le Monolith Sourcebook (publié par Modiphilus). A la place, la campagne débute avec les Héros suivants :

- Yogah de Yag - hache de bataille et 1 sort : Don de vie
- Shentu - épée khitane, épée courte khitane
- Ikhet - dague d'assassin, dague de parade
- Hadrathus - 2 sorts : Télékinésie, Halo de Set

Certains de ces Héros quitteront le groupe et seront remplacés en cours de Campagne. Les nouveaux Héros portent de nouveaux équipements, spécifiés dans leur scénario d'arrivée. Bien que ces équipements soient recommandés pour un Héros précis, les joueurs sont libres de les ajouter à la Cache et de les répartir entre eux avant de commencer le scénario.

Attaquants rusés

Contrairement aux règles classiques, lorsqu'une tuile de l'*Overlord* associée à plusieurs unités s'active, chacune de ces unités bouge et résout ses attaques avant que l'unité suivante associée à cette même tuile ne s'active. Les joueurs choisissent dans quel ordre les unités s'activent.

Le Héros le plus puissant

Dans certains scénarios, une ou plusieurs tuiles données attaqueront le Héros « le plus puissant ». Suivez alors ces consignes pour déterminer le Héros Cible :

1. Le Héros ayant le plus de gemmes en zone d'Énergie disponible devient le Héros Cible.
2. Si deux Héros ont le même nombre de gemmes en zone d'Énergie disponible, le Héros Cible est celui ayant subi le moins de blessures.
3. En cas de nouvelle égalité, les joueurs choisissent lequel de ces Héros devient le Héros Cible.

Défaite

Les Héros éliminés au cours d'un scénario ne sont pas considérés comme morts mais inconscients et restent dans la campagne. En cas de défaite au cours d'un scénario, les Héros perdent tout l'équipement récupéré durant ce scénario avant de passer au suivant.

Fin de Campagne

La campagne s'achève une fois le dernier scénario joué. Les scénarios doivent être joués dans l'ordre.

Pour rendre les scénarios plus difficiles qu'ils ne le sont déjà, les joueurs peuvent décider de tenir un registre de leurs exploits. Chaque scénario détaille les conditions permettant aux joueurs de gagner des PV (Points de Victoire), en général 1 PV par Héros encore en vie. Certains scénarios offrent la possibilité de recueillir des PV supplémentaires.

Si les joueurs subissent une défaite, ils perdent 1 PV de leur réserve. Le total de PV peut être négatif.

Rang

À la fin de la campagne, les joueurs totalisent les PV accumulés et comparent le résultat au tableau ci-dessous pour déterminer leur résultat.

Points de Victoire et Rang

POINTS DE VICTOIRE		
Total	Rang	Description
12 ou moins	Vermine	Vos pathétiques actions rendent la chute du royaume d'Aquilonie inéluctable. Vous ne tarderez pas à avoir les genoux sanglants à force de vous prosterner devant vos maîtres stygiens.
13 - 18	Manant	Vos visages et vos noms se noient dans la foule fêtant la victoire dans les rues de Tarantia. Vous vous gorgez du vin et des victuailles sorties des entrepôts du roi jusqu'à ce qu'un matin, la tête lourde et le ventre vide, vous quittiez la cité pour aller chercher fortune ailleurs.
19 - 22	Héros	Votre réputation en tant qu'élite de l'Aquilonie est assurée, le roi vous offrant une place au sein de sa garde personnelle, les Dragons Noirs. Une longue carrière s'annonce devant vous, et les tavernes de Tarantia regorgent désormais de manants toujours prêts à vous payer une bière.
23+	Légende	Le pouvoir de l'Aquilonie s'accroît et vos actes intègrent les Chroniques Némédiennes. Votre nom devient légende, clamé dans les hautes cours de l'ouest et chuchoté dans les temples de Stygie. Il résonne à travers les âges. Ce que Crom pense de vos exploits ? Eh bien, il n'a rien remarqué...

AINSI DÉBUTE

L'OMBRE
VENUE DE STYGIE

L'HEURE DE LA FUITE

Une fumée jaunâtre flotte dans l'air. Une tasse de thé, renversée sur le côté, répand lentement son contenu sur la table près d'un pendentif ésotérique qui crépite avant de s'assombrir, vidé de sa magie. Hadrathus s'affale dans son fauteuil, le visage pâle, encore sous le choc de la vision que lui a procuré le lotus. Le prêtre de Yun, le pendentif, le rituel... tout est désormais clair : Toth-Amon est de retour et a pour seul but de renverser l'Aquilonie, d'humilier son roi et de subjuguier ou soumettre tous ceux qui s'opposeraient à lui.

Le bruit des bottes des gardes sur le pavé tire le sorcier de sa torpeur alors que le rire moqueur de Shuang Mian, le magicien local qui lui a généreusement ouvert les portes de sa bibliothèque, se met à résonner dans la tour.

« Me voilà trahi », pense Hadrathus. « Shuang Mian est de mèche avec Toth-Amon ».

Il griffonne frénétiquement quelques notes dans son journal et se presse de rassembler ses maigres possessions lorsqu'Ikhmet pénètre soudain dans la pièce. L'assassin renégat vient avertir Hadrathus des rumeurs venues de Stygie, mais il est déjà trop tard : le fracas du verre brisé accompagne l'entrée fracassante de la créature ténébreuse qui guide les envoyés de Toth-Amon. Au même moment, Shentu, dernier garde loyal à Hadrathus, tire son épée et se prépare à combattre ses propres hommes avec réticence.

Face au nombre de ses ennemis, le sorcier se tourne vers l'Au-delà pour requérir l'aide d'un allié supplémentaire. Répondant à son appel par-delà le temps, l'espace et la tombe, Yogah de Yag apparaît, prêt à régler sa dette envers celui qu'il a connu voleur au cœur de roi.

Il est temps de s'enfuir.

OBJECTIF

Les Héros doivent récupérer la fausse preuve, les documents du sorcier et le sceptre. Hadrathus doit s'échapper de la tour avec les trois objets avant la fin du tour 7 où les sbires de Toth-Amon arrivent en nombre, rendant toute fuite impossible.

MISE EN PLACE

La partie débute par le tour de l'*Overlord*. Le Halo de Set d'Hadrathus est activé en début de partie. Placez le sceptre de sorcier, la clé de la tour et les documents du sorcier comme indiqué sur le plan. Shuang Mian commence au niveau 3.

 Tous les Héros débutent avec 3 gemmes en zone de Fatigue.

ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre demande une manipulation complexe de difficulté 2 ou une manipulation simple pour un Héros ayant la clé de la tour. Le paquet de cartes Equipements est composé d'1 couronne de Xuthal, 1 fausse preuve et 1 grimoire (Téléportation).

ÉVÈNEMENT

Renfort : placez 1 assassin dans chaque zone de renfort. S'il n'y a pas assez d'assassins disponibles, les joueurs choisissent les zones de renfort où ils apparaissent.

RÈGLES SPÉCIALES

Gardes d'honneur : les gardes d'honneur utilisent leur compétence sacrifice lorsqu'ils sont dans la zone de Shuang Mian. Ils ne se déplacent que s'ils peuvent atteindre une cible ou si TOUS les Héros sont dans des niveaux inférieurs au leur.

Gardes khitan : les gardes khitan ne se déplacent que s'ils peuvent atteindre une cible ou si TOUS les Héros sont dans des niveaux inférieurs au leur.

Assassins : les assassins ciblent le Héros le plus puissant. Ils entrent dans la tour par la fenêtre la plus proche.

Molosse infernal : le Molosse infernal ne peut subir de dégâts.

Shuang Mian : Shuang Mian ne s'active pas. Chaque fois qu'un Héros obtient au moins une réussite lors d'une attaque contre lui, déplacez-le dans la zone du niveau inférieur comportant son symbole. S'il est défait au niveau 0, retirez sa figurine et les portes rouges du plateau.

Défoncer les cloisons : un personnage disposant de la compétence Défoncer les cloisons ne peut PAS l'utiliser pour traverser le mur extérieur, un mur de pierre ou les planchers de la tour.

Fuite de la tour : la tour de Shuang Mian est magiquement scellée. Un Héros ne peut la quitter ou y utiliser la téléportation jusqu'à ce que les portes rouges disparaissent. Si un Héros quitte le plateau, il ne peut plus revenir dans la partie.

Clé de la tour/Documents du sorcier : seul Hadrathus peut ramasser ces objets (il reste libre de les échanger ensuite).

Porte verrouillée : un Héros ayant la clé de la tour peut ouvrir la porte jaune en effectuant une manipulation simple.

Escaliers bondés : les zones d'escaliers marqués d'un * sont étroites et ne peuvent contenir que 2 figurines avant d'être saturés. Les zones d'escaliers du niveau 4 peuvent en contenir 4. Yogah de Yag et le Molosse infernal comptent pour 2 dans la limite de saturation.

Ligne de vue dans les escaliers : une unité a toujours une ligne de vue sur les zones d'escaliers immédiatement en dessous et au-dessus de la sienne.

Téléportation : un Héros peut utiliser Téléportation pour se déplacer en dessous ou au-dessus d'une zone d'escalier saturée.

MODE CLASSIQUE

Cache : dague d'assassin, hache de bataille, épée khitane, épée courte khitane, dague de parade.

Sorts : Don de vie, Halo de Set, Télékinésie.



1

2

3

4

5

6



(5 max)



NA



NA



2



La fausse preuve, la clé de la tour et les documents du sorcier sont propres à ce scénario et ne sont pas ajoutés à la Cache.
Victoire : les Héros gagnent 1 PV par Héros encore en vie. **Défaite** : les Héros perdent 1 PV (leur total est donc de -1).

Les jambes d'Hadrathus ne sont plus que douleur. Après trois jours de course ininterrompue, le petit groupe est enfin arrivé au port de Shu Chen. Le sorcier et ses compagnons respirent à pleins poumons l'air marin porté par la brise nocturne, mais ce dernier ne leur procure aucun réconfort.

Plongés dans leurs pensées, ils se remémorent le périple qui a suivi leur fuite de la tour envahie par les assassins de Toth-Amon. Le grimoire d'Hadrathus a été gravement endommagé, et le temps manque pour le remettre en état : Toth-Amon a des espions partout, et leurs poursuivants ne tarderont pas à retrouver leur trace.

« Nous devrions pouvoir trouver ici un moyen d'échapper à ce démon », déclare Yogah en entraînant le magicien vers la ville. Shentu leur jette un regard inquiet avant de prendre la parole : « Attendez !

Le médaillon de Zhangpau se trouve dans cette ville. Si nous nous en emparons, magicien, tu serais peut-être capable d'utiliser son pouvoir pour vaincre la bête immonde qui nous traque ! »

Hadrathus n'a jamais entendu parler de ce médaillon, mais l'assurance dans la voix de son compagnon lui laisse penser qu'il pourrait se montrer utile. Et qui sait s'il ne serait pas à même d'en percer les secrets une fois débarrassé du démon ? Ses réflexions sont brusquement interrompues par Ikhmet, revenu en arrière pour guetter leurs poursuivants.

« Je ne suis pas sûr que nous puissions nous le permettre », déclare l'assassin renégat en jetant un bref regard au port situé en contrebas. « La bête est déjà sur nos talons, et il nous faudra être rapides comme l'éclair pour récupérer l'objet tout en lui échappant. »

OBJECTIF

Les Héros doivent trouver le marchand et lui faire quitter le plateau en compagnie d'Hadrathus par la zone marquée d'un .

MISE EN PLACE

La partie débute par le tour des Héros. Placez aléatoirement les pions trésors comme indiqué sur le plan. L'un d'eux représente le marchand recherché par les Héros.



4 Villageois



1 Marchand



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

ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre demande une manipulation complexe de difficulté 2. Le paquet de cartes Equipements est composé d'1 dague, 1 couronne de Xuthal, 1 armure de cuir et 1 grimoire (Rage de Bori, Guérison de Mitra, Repousser).

ÉVÈNEMENT

L'arrivée du Démon noir : inclinez la tuile à sa première activation. A sa deuxième activation, retirez-la du jeu et placez les deux tuiles Démon noir à la fin de la Rivière ainsi que le jeton d'activation 8 dans la Réserve du livre de Skelos. Le Démon noir arrive en jeu avec 8 points de vie et sa figurine est placée dans la zone de départ des Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau de jeu : les règles normales s'appliquent.

Natation : la rivière est si polluée qu'y pénétrer inflige 1 point de blessure.

Artefact stygien : un Héros peut retirer l'artefact stygien (cf. p.24) de son socle en effectuant une manipulation

complexe de difficulté 4.

Activations : à l'exception du Démon noir, les unités de l'Overlord ne se déplacent que si elles peuvent ensuite attaquer une cible. Les tuiles activant plusieurs unités n'activent que celle remplissant cette condition. **Exception :** une fois le marchand trouvé par les Héros, les unités de l'Overlord se déplacent toujours vers lui et le considère comme le Héros Cible.

Démon noir : en raison de sa masse, Hadrathus doit dépenser 3 gemmes pour lancer Repousser sur le Démon noir. Si ce dernier meurt, ses tuiles sont retournées dans la Rivière mais le jeton d'activation 8 reste dans la Réserve. Lorsqu'il est pioché, retournez une tuile du Démon noir face "indemne". Une fois ses deux tuiles revenues sur la face "indemne", le Démon noir est remis en jeu sur sa zone de départ avec 8 points de vie.

Trouver le marchand : un Héros terminant son tour dans une zone contenant un  négocie avec son occupant en retournant le pion. S'il s'agit du , remplacez-le par la figurine de Shevatas pour représenter le marchand qui aidera les Héros à s'enfuir.

Le Marchand : une fois trouvé par les Héros, le marchand est considéré comme le Héros Cible par les unités de l'Overlord. Il a 4 points de vie et 1 point de défense passive. Un Héros sur la zone du marchand peut ajouter 1  à sa défense par gemme dépensée. S'il meurt, les Héros perdent la partie. Lorsqu'un Héros dans la zone du marchand se déplace, il peut déplacer le marchand avec lui. Ce dernier n'est pas pris en compte pour le phénomène de gêne.

MODE CLASSIQUE

Cache : dague d'assassin, hache de bataille, épée khitane, épée courte khitane, dague de parade, armure de cuir, sceptre de sorcier (cf. p.24).

Sorts : Don de vie, Halo de Set, Télékinésie, Téléportation.



1

2

3

4

5

6

7



Victoire : les Héros gagnent 1 PV par Héros encore en vie.

Défaite : les Héros perdent 1 PV, tout équipement trouvé durant ce scénario et tout équipement encore à terre.

Hadrathus reprend peu à peu connaissance, réveillé par les rayons du soleil qui percent le feuillage. Portant la main à sa tête, il sent le contact poisseux du sang et s'estime heureux d'être encore en vie. Il ne peut réprimer un gémissement de douleur alors qu'il roule sur le côté pour observer ses environs.

La vision du campement vandalisé lui fait réaliser que ses compagnons ne sont surement pas mieux lotis que lui. « Est-ce que tout le monde est en vie ? » demande-t-il d'une voix prudente, sans savoir si les chasseurs de

sorcières qui les ont assaillis au milieu de la nuit sont encore à proximité. « Ouais », grogne Shentu en se redressant précautionneusement à l'aide d'un javelot kushite.

Yogah opine solennellement, stoïque en dépit des énormes bleus qui s'étalent sur son cou et ses épaules. Un peu plus loin, Ikhmet grimace avant de répondre : « On dirait bien ». L'ombre de l'arbre sous lequel il se trouve dissimule ses blessures, mais sa voix hésitante montre qu'il est loin d'être indemne.

« Bon, c'est déjà ça. Qu'est-ce qu'ils nous ont pris ? »

OBJECTIF

Les Héros doivent tuer les quatre chasseurs de sorcières kushites avant la fin du tour 6. L'équipement se trouvant encore dans un coffre à la fin du tour 6 est définitivement perdu.

MISE EN PLACE

La partie débute par le tour des Héros. 6 cartes Equipement sont retirées aléatoirement de la Cache avant que les Héros ne se partagent le reste en début de partie.



Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre demande une manipulation complexe de difficulté 1. Le paquet de cartes Equipement est composé des 6 cartes retirées de la Cache auxquelles sont ajoutés 2 coffres piégés.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau de jeu : les règles normales s'appliquent.

Alerte : les chasseurs de sorcières kushites sont endormis, mais leurs chiens de Fo montent la garde. Tant que l'alerte n'est pas déclenchée, l'Overlord n'active qu'une tuile par tour.

L'alerte est déclenchée :

- si un Héros termine son tour dans une zone avec ligne de vue sur une zone comportant une unité de l'Overlord ;
- si un Héros utilise la compétence Défoncer les cloisons ;
- si un coffre piégé est ouvert ;
- au début du tour 3 de l'Overlord.

Lorsque l'alerte est donnée, chaque chasseur de sorcières gagne 2 points de mouvement qu'il dépense immédiatement en se dirigeant vers le Héros Cible le plus proche.

Assassin renégat : grâce à son entraînement d'assassin, Ikhmet ne peut déclencher l'alerte.

En chasse : au début de chaque tour de l'Overlord, lancez 1 et placez autant de chiens de Fo que le résultat dans la zone ①. Faites ensuite de même pour les zones ② et ③.

Cadeau de Thoth Amon : si un Héros ouvre un coffre piégé, placez la Reine scorpion dans sa zone. Elle interrompt le tour du Héros en effectuant une attaque contre ce dernier, après quoi le Héros reprend son tour. Si la Reine scorpion se trouve encore sur le plateau lorsque le deuxième coffre piégé est ouvert, utilisez une figurine de Scorpion géant pour représenter une deuxième Reine scorpion.

Tant qu'elle est en vie, une Reine scorpion s'active au début du tour de l'Overlord mais ne compte pas dans la limite d'activation par tour.

MODE CLASSIQUE

Cache : dague d'assassin, hache de bataille, dague, épée khitane, épée courte khitane, dague de parade, armure de cuir, sceptre de sorcier, artefact stygien, 2 couronnes de Xuthal (cf. p.24-25).

Sorts : Rage de Bori, Don de vie, Guérison de Mitra, Repousser, Halo de Set, Télékinésie, Téléportation.

Objectif : les Héros doivent tuer les quatre chasseurs de sorcières kushites et récupérer tous les équipements contenus dans les coffres non-piégés.



1

2

3

4

5



(5 max)



Victoire : les Héros gagnent 1 PV par Héros encore en vie et conservent tout l'équipement récupéré au cours du scénario.

Défaite : les Héros perdent 1 PV mais conservent tout l'équipement récupéré au cours du scénario.

4

LE DESTIN DE YAG-KOSHA

« J'ai traversé ces terres il y a bien des années », déclare Yogah. Le ton monocorde de sa voix, inadaptée au langage humain, n'empêche pas ses compagnons de ressentir la douleur sourde qui l'habite.

« Les ruines de l'avant-poste turanien dont nous approchons se trouvaient autrefois sur la route de Zamora. Avec l'aide de ses sinistres alliés, Yara le conquiert par sorcellerie en revenant des jungles de Khitaï où il m'avait capturé. Placé sous le triple joug du fer, d'une puissante alchimie et de son pouvoir, je fus forcé de lui révéler de terribles secrets. Il s'en servit pour créer une idole à mon image, contenant une partie de mon âme et laissée ici sous bonne garde : Yara prévoyait de l'utiliser si je venais à m'échapper.

Je pensais l'idole oubliée, mais Toth-Amon semble avoir eu vent de son existence. Nous ne pouvons pas le laisser s'en emparer ! Le seul moyen de la détruire est de la placer dans le feu éternel qui brûle au sein du fortin. »

Traversant les frondaisons verdoyantes, le petit groupe se retrouve au pied des ruines maudites, désertées depuis plus de 300 ans.

« Une fois l'idole détruite, prévient Yogah, je serai rappelé à mon plan d'existence. Je compte sur vous pour venir en aide au cimmérien, comme il le fit autrefois pour un Yag-Kosha affaibli. Quelle que soit l'issue de cette aventure, sachez que ce fut un honneur de combattre à vos côtés. »

OBJECTIF

Les Héros doivent trouver l'idole de Yag-Kosha et la détruire avant la fin du tour 7, où l'air empoisonné leur fait perdre conscience.

MISE EN PLACE

La partie débute par le tour des Héros. Placez aléatoirement les pions Trésors comme indiqué sur le plan.



3 Vides



3 Pièges



Tous les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de Fatigue.

ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre demande une manipulation complexe de difficulté 2. Le paquet de cartes Equipements est composé d'1 javalot, 1 potion de vie, 1 idole de Yag-Kosha et 2 antidotes. La carte de l'idole peut être remplacé par un fragment d'amulette. Son poids est de 4.

ÉVÈNEMENT

Évènement 1 : placez 1 Scorpion géant dans chaque zone de renfort. S'il n'y en a pas assez en réserve, les Héros choisissent les zones de renforts où ils apparaissent

Évènement 2 : les zones de rempart et de tour émettent une vapeur de lotus qui pousse les Héros s'y trouvant à sauter dans une zone inférieure adjacente en résolvant les dégâts de chute.

Si un Héros porte l'idole, sa valeur de mouvement gratuit est réduite à 0 pour le reste du scénario.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau de jeu : les règles normales s'appliquent.

Portes : les portes ne peuvent être ouvertes qu'en utilisant Défoncer les cloisons, en obtenant 2 réussites avec Rage de

Bori ou à l'aide d'une manipulation complexe de difficulté 2. Il est impossible de se téléporter dans une salle fermée.

Main de Yara : quand un Héros entre pour la première fois dans une zone comportant un jeton , il est retourné. S'il s'agit d'un  la main spectrale de Yara apparaît et attaque le Héros avant de disparaître. L'attaque est résolue comme la compétence Retour de l'Au-delà mais inflige des dégâts magiques. Esquiver ou défendre coupe le déplacement du Héros. La première fois que Yogah a une ligne de vue sur une de ces attaques, il reconnaît la bague de Yara et entre dans une rage noire qui lui procure un bonus de  lorsqu'il attaque au corps-à-corps pour le reste du scénario.

Pourchassés par Toth-Amon : une fois l'idole trouvée, placez 3 assassins dans sa zone, leur tuile dans le septième emplacement de la Rivière et le jeton 7, face visible, dans la zone de Fatigue de la Rivière. Les assassins effectuent immédiatement une attaque gratuite contre le Héros ayant trouvé l'idole.

Idole de Yag-Kosha : tout Héros portant l'idole devient le Héros Cible. Si les unités de l'Overlord ne peuvent l'atteindre, elles se rapprochent de lui autant que possible avant de choisir une éventuelle cible alternative. Pour détruire l'idole, un Héros la portant doit effectuer une manipulation complexe de difficulté 1 dans la zone .

Scorpions géants : à chaque attaque d'un Scorpion géant, ajoutez 1  pour chaque Scorpion géant ayant attaqué la même cible au cours de la même activation.

Antidote : un Héros peut défausser un antidote pour retirer tous les  de l'une des cases Action de sa fiche de Héros.

Démon des ténèbres : le Démon des ténèbres cible le Héros le plus puissant.

MODE CLASSIQUE

Cache : dague d'assassin, hache de bataille, dague, épée khitane, épée courte khitane, dague de parade, armure de cuir, sceptre de sorcier (cf. p.24).

Sorts : Rage de Bori, Don de vie, Halo de Mitra, Repousser, Halo de Set, Télékinésie, Téléportation.



1

2

3

4

5

6



8 

6 

Victoire : les Héros gagnent 1 PV par Héros encore en vie et l'ensemble du paquet de cartes Equipements du scénario.

Yogah retourne à son plan d'existence.

Défaite : les Héros perdent 1 PV, tout équipement trouvé durant ce scénario et tout équipement encore à terre.

Toth-Amon prend le contrôle de Yogah et le téléporte au loin à l'aide de sa magie noire.

Conan jure avoir traversé la frontière du royaume gelé d'Ymir en poursuivant la fille du géant du gel, mais n'a-t-il pas simplement été victime d'une hallucination ? Niord lui-même a des doutes à propos du récit de son ancien frère d'armes, qu'il avait retrouvé médusé et errant dans le froid. Une chose est certaine : le cimmérien, hanté par le souvenir de cette femme mystérieuse, brûle encore à l'idée de reprendre sa poursuite.

Ayant eu vent du désir qui consume le barbare, Toth-Amon a utilisé les vapeurs de lotus pour laisser dériver son

esprit jusqu'aux dimensions interdites aux mortels. C'est à la frontière du royaume du froid éternel que son esprit rencontre celui d'Hadrathus, tentant de percer le mystère qui entoure Atali. Toth-Amon espère attirer la fille du géant du gel hors de son domaine, la capturer et l'utiliser comme appât pour le roi d'Aquilonie.

C'est à Hadrathus qu'il revient de déjouer les plans du stygien pour permettre à Conan d'achever les préparatifs de la bataille à venir sans être troublé par l'apparition d'une femme « aussi belle que l'Aube courant nue sur la neige ».

OBJECTIF

Les Héros gagnent la partie si au moins l'un d'eux ou de leurs alliés se trouve dans la zone d'Atali à la fin du tour 10.

Si Toth-Amon se trouve dans la zone d'Atali sans aucun Héros ou allié au cours du tour de l'*Overlord*, la partie est perdue.

MISE EN PLACE

La partie débute par le tour des Héros. Niord remplace Yogah. Ajoutez 2 épées aesir et une armure de cuir à la Cache. Les guerriers aesirs sont activés par la compétence Commandement de Niord.



Placez les figurines d'Atali et des Géants du gel, ainsi que les tuiles de ces derniers, près du plateau.



Tous les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de Fatigue.

ÉVÈNEMENT

- Renfort** : placez jusqu'à 3 Loups et 2 Guerriers vanirs.
- Séisme** : déterminez la zone comportant le plus de Héros et d'alliés (au choix en cas d'égalité). Les Héros et les alliés de cette zone sont jetés à terre et devront dépenser l'intégralité de leur mouvement gratuit pour se relever lors de leur prochaine activation. Les figurines à terre ne sont pas prises en compte pour le phénomène de gêne.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau de jeu : les règles normales ne s'appliquent PAS dans ce scénario. Seuls les bonus de surplomb depuis la zone centrale et les 3 tertres aux angles du plateau sont pris en compte.

Coeurs fumants : lorsqu'un guerrier vanir meurt, placez 1 dans sa zone. Lorsqu'un guerrier aesir ou un Héros meurt, placez 1 dans sa zone. Les Héros peuvent ramasser 1

à l'aide d'une manipulation simple, tandis que les loups peuvent ramasser 1 gratuitement durant leur activation. Chaque unité ne peut porter qu'un cœur à la fois. Ces derniers ont une valeur d'encombrement de 0 et ne peuvent être donnés ou lancés. Un cœur tombe au sol s'il est lâché ou que l'unité qui le porte meurt.

Loups : les loups ciblent les guerriers aesirs en priorité, sauf si les 2 Géants du gel sont sur le plateau. Ils ignorent la règle Attaquants rusés et ciblent le guerrier pouvant être rejoint par le plus grand nombre d'entre eux. A chaque attaque d'un loup, ajoutez 1 pour chaque loup ayant attaqué la même cible au cours de la même activation. Si une est à terre, un loup ira la chercher gratuitement. A sa prochaine activation, il tentera de la déposer dans la zone .

Des coeurs fumants pour la table d'Ymir : Une fois que les Héros ont déposé dans la zone , ils peuvent prendre la tuile du Géant de leur choix et placer sa figurine dans la zone . Il peut désormais être activé gratuitement une fois par tour des Héros, y compris celui durant lequel il est invoqué. Ses caractéristiques ne peuvent être modifiées.

Si les loups déposent dans la zone , les joueurs placent la tuile du Géant de leur choix dans la Rivière et sa figurine dans la zone . Il s'active désormais à chaque tour de l'*Overlord* en plus des activations normales.

Démon des ténèbres : le Démon des ténèbres cible le Héros le plus puissant.

Toth-Amon : avec les sorts Tempête d'éclairs, Téléportation et Halo de Mitra (toujours activé). Lors de son activation, il effectue les actions suivantes :

- Il lance Tempête d'éclairs sur la zone comportant le plus de Héros et d'alliés non dépassés par les unités de l'*Overlord*. En cas d'égalité, la zone du Héros ayant le moins de gemmes en zone de Réserve est ciblée ;
- Il se téléporte sur la zone du Héros ayant le moins de gemmes en zone de Réserve. Si Atali est sur le plateau, il se téléporte sur la zone à la place ;
- Il attaque au corps-à-corps (si possible).

Si Toth-Amon débute son tour sur la zone où il devrait lancer Tempête d'éclairs, il effectuera ses trois actions dans l'ordre inverse en se téléportant sur la zone .

Lorsque Toth-Amon meurt, sa figurine est placée sur le Livre de Skelos. Elle est remplacée sur la zone au début du prochain tour de l'*Overlord*.

Atali : au début du tour 7 des Héros, placez Atali dans la zone ①. Elle ne s'active pas et ne peut être déplacée d'aucune manière.

Furie : une fois Atali sur le plateau, les unités de l'Overlord ciblent en priorité les unités présentes dans la zone ① : Héros ayant le moins de gemmes en zone de Réserve, puis Géant du gel ayant le moins de vie et enfin guerriers aesirs.

MODE CLASSIQUE

Cache : dague d'assassin, hache de bataille, dague, javelot, épée khitane, épée courte khitane, dague de parade, armure de cuir, sceptre de sorcier, couronne de Xuthal (cf. p.24-25).

Sorts : Rage de Bori, Don de vie, Halo de Mitra, Repousser, Halo de Set, Télékinésie, Téléportation.



Victoire : les Héros gagnent 1 PV par Héros encore en vie.

Défaite : les Héros perdent 1 PV et tout équipement encore à terre.

Excédé par l'intrusion systématique des compagnons de Conan dans ses plans, Toth-Amon a convoqué Shuang Mian à Khemi. Le magicien venu de l'est possède en effet la moitié d'une puissante amulette qui, une fois réunie avec celle de Toth-Amon, leur permettra d'invoquer un avatar du dieu Set. La rumeur de leur réunion s'est heureusement ébruitée, permettant au roi Conan et à ses alliés d'arriver à temps dans la capitale de Stygie.

Forts de leurs récentes victoires et équipés d'une couronne de Xuthal destinée à les protéger des odieuses sorcelleries qui les attendent, Conan, Hadrathus, Ikhmet et Niord sont déterminés à mettre fin aux manigances de Toth-Amon

Positionnés sur les toits de la capitale, ils assistent au débarquement de Shuang Mian tandis que ses troupes se répandent dans les rues.

OBJECTIF

Les Héros doivent tuer Shuang Mian. Si un des deux sorciers est activé alors qu'il se trouve dans la même zone que l'autre, la défaite est immédiate.

MISE EN PLACE

La partie débute par le tour des Héros. Conan remplace Shentu, rentré en Khitaï. Ajoutez un bouclier à la Cache.



Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre ne demande qu'une manipulation simple. Le paquet de cartes Equipements est composé d'1 hallebarde, 1 arbalète, 1 écu, 1 potion de vie, 1 fragment d'amulette et 1 grimoire (Tempête d'éclairs).

ÉVÈNEMENT

- Renfort** - Placez 1 garde bossonien dans la zone ①, un garde éternel dans la zone ② et un javelinier dans la zone ③.
- Contrôle mental** - L'Overlord prend possession du Héros ayant le moins de gemmes en zone de Réserve et ne portant pas de couronne de Xuthal. Ce dernier s'active et utilise 2 points de mouvement gratuit pour se diriger vers un Héros Cible, déterminé normalement, avant de l'attaquer au corps-à-corps si possible. Pour ce faire, il place 2 gemmes de sa zone de Réserve sur sa case d'attaque avant de lancer les 2 dés correspondants. La relance n'est possible que pour les résultats nuls. Les bonus des armes du Héros ne sont pas appliqués.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau de jeu : les règles normales s'appliquent.

Démon noir : lorsque le Démon noir est tué, placez un fragment d'amulette dans sa zone.

Démon des ténèbres : lorsque le Démon des ténèbres est tué, placez un fragment d'amulette dans sa zone.

Pouvoir fragmenté : les tuiles de Toth-Amon et Shuang Mian sont empilées sur le même emplacement de la Rivière.

Lorsque l'Overlord active leur emplacement, lancez 1 (sans relance possible). Si le résultat est nul, activez Thoth-Amon. Dans le cas contraire, activez Shuang Mian.

Thoth-Amon : avec le sort Morsure de Set. Thoth-Amon ne peut subir de dégâts ou être tué. Lors de son activation, il effectue les actions suivantes :

- Il lance Morsure de Set sur le Héros le plus puissant qu'il a en ligne de vue ;
- Si possible, il se déplace en suivant le chemin indiqué ;
- S'il ne l'a pas déjà fait, il lance Morsure de Set ;
- Si possible, il attaque au corps-à-corps.

Shuang Mian : avec les sorts Nuée pestilentielle, Halo de Mitra (toujours activé) et Le poids des âges. Une aura magique entoure Shuang Mian. Seul un Héros portant les 3 fragments d'amulette peut lui infliger des dégâts. Lors de son activation, il effectue les actions suivantes :

- Il lance Le poids des âges ;
- Si possible, il se déplace en suivant le chemin indiqué ;
- Si possible, il attaque au corps-à-corps.

Si un Héros se déplace dans la zone de Shuang Mian, ce dernier lance immédiatement Nuée pestilentielle sur sa zone.

Fasciné par Atali : Conan est le seul Héros capable de voir et d'interagir avec Atali, et il est le seul à pouvoir être gêné et attaqué par elle. Lors de son activation, elle se dirige vers lui et lui lance Baiser de mort si elle arrive dans sa zone.

La présence d'Atali envoûte Conan tant qu'elle est en vie, l'obligeant à se rapprocher d'elle par le chemin le plus court à chaque point de mouvement qu'il dépense (en sautant le cas échéant). Conan doit dépenser au moins 1 point de mouvement gratuit par tour en suivant cette règle. La couronne de Xuthal ne protège pas Conan de l'envoûtement.

Si les Héros ont remporté le scénario précédent, Atali n'est pas utilisée (retirez sa tuile de la Rivière, sa figurine du plateau et son jeton d'activation de Livre de Skelos).

MODE CLASSIQUE

Cache : 2 épées aesir, dague d'assassin, hache de bataille, dague, épée khitane, épée courte khitane, dague de parade, armure de cuir, sceptre de sorcier, artefact stygien, couronne de Xuthal (cf. p.24-25).

Sorts : Rage de Bori, Don de vie, Guérison de Mitra, Repousser, Halo de Set, Télékinésie, Téléportation.



1

2

3

4

5

6

7

8



Victoire : les Héros gagnent 1 PV par Héros encore en vie.

Chaque héros reçoit également une Bénédiction au choix parmi la liste suivante :

- ses dés de Manipulation gagnent le symbole relance ;
- son total de gemmes est augmenté de 1 ;
- sa valeur de Mouvement gratuit est augmenté de 1 ;
- s'il est lanceur de sort, il peut lancer une deuxième fois un même sort au cours de son tour en payant son coût

mais sans tenir compte de sa limite de saturation ;

- l'indice de saturation de sa case Attaque au corps-à-corps est augmenté de 1 (max. 6) ;
- l'indice de saturation de sa case Attaque à distance est augmenté de 1 (max. 6).

Défaite : les Héros perdent 1 PV, tout équipement trouvé durant ce scénario et tout équipement encore à terre.

« Ce maudit nécromancien va payer pour ses crimes, par Crom ! » jure Conan entre ses dents alors qu'il se glisse jusqu'au fortin en ruine où Toth-Amon a établi son quartier général. Il lui a fallu une journée de marche pour rejoindre ce lieu maudit sans son armée, éradiquée plus au nord par les forces du sorcier.

A la lumière des torches, le cimmérien aperçoit les silhouettes des soldats ennemis patrouillant sur le chemin de ronde. Conan réalise en cet instant qu'il constitue le dernier rempart entre la capitale d'Aquilonie et l'armée infernale de Toth-Amon, désormais menée par son ancien compagnon Yogah de Yag. Le cœur du roi barbare se met

à battre plus fort à la vue des ruines croulantes de la tour nord-ouest : voilà qui lui offre une chance de pénétrer à l'intérieur du fortin pour y trancher les têtes de l'hydre qui menace son royaume ! Remerciant Crom, il tire son épée du fourreau et se lance en avant.

Bien qu'il soit persuadé d'être seul, c'est au même moment que ses alliés les plus sûrs atteignent les catacombes des niveaux inférieurs. Alerté de leur arrivée, Toth-Amon leur envoie ses meilleurs soldats, accompagnés d'un groupe d'assassins et d'un terrible démon. Leurs ordres sont simples : occuper Hadrathus, Niord et Ikhmet le temps que Conan déclenche le piège tendu par le sorcier...

OBJECTIF

Les Héros doivent tuer Toth-Amon, puis brûler son corps et réciter l'incantation contenue dans les documents du sorcier pour s'assurer qu'il soit banni à jamais. Le Démon possédé doit également être éliminé.

MISE EN PLACE

La partie débute par le tour des Héros.



Tous les Héros débutent avec 0 gemmes en zone de Fatigue.

ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre ne demande qu'une manipulation simple. Le paquet de cartes Equipements est séparé en deux : celui des catacombes contient 1 potion de vie, 1 torche et 1 grimoire (Torture mentale), celui du fortin contient 1 potion de vie, 1 armure d'écailles et les documents du sorcier.

ÉVÈNEMENT

- 1. Renfort** - Placez 1 Garde bossonien dans la zone ①, un assassin dans la zone ② et un arbalétrier dans la zone ③.
- 2. Activation du Démon possédé** - si Conan est en vie, le Démon possédé ne cible que lui. Une fois Conan mort, le Démon possédé cible le Héros le plus puissant.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles des plateaux de jeu : les règles normales s'appliquent sur le plateau du fortin, mais les unités de l'Overlord ne dépensent que 2 points de mouvement au total pour entrer dans une zone d'éboulis.

Les catacombes situées sous le fortin ont deux niveaux. Les escaliers  sont reliés entre eux, de même que les escaliers . Se déplacer d'un niveau à l'autre demande 1 point de mouvement supplémentaire. Il n'est pas possible de se téléporter d'un plateau à l'autre. La règle concernant

l'obscurité n'est pas appliquée dans les catacombes.

Portes : ouvrir une porte demande une manipulation complexe de difficulté 1.

Démon possédé : utilisez la tuile et le jeton de Khosatral Khel pour représenter le Démon possédé.



Si les Héros ont gagné le scénario 4, utilisez la figurine de Khosatral Khel, qui commence avec 8 points de vie.

Si les Héros ont perdu le scénario 4, utilisez la figurine de Yogah de Yag, qui commence avec 15 points de vie.

Toth-Amon : avec les sorts Morsure de Set, Nuée pestilentielle et Halo de Mitra (toujours activé). Lors de son activation, Toth-Amon attaque à distance en utilisant Morsure de Set. Il ne se déplacera pas dans une zone où se trouve un Héros si une autre cible est disponible. S'il se trouve dans la zone du Héros-cible, il s'en éloignera le plus possible avant de lancer Morsure de Set.

Si un Héros se déplace dans la zone de Toth-Amon, ce dernier lance immédiatement Nuée pestilentielle sur sa zone. Si Toth-Amon meurt, sa figurine est couchée sur sa zone, sa tuile est retournée dans la Rivière et ses jetons d'activations sont retirés du Livre de Skelos.

Pour éliminer définitivement Toth-Amon, un Héros situé dans sa zone et portant les documents du sorcier et la torche doit réussir une manipulation complexe de difficulté 1.

Chacun son rôle : les unités de l'Overlord ne se déplacent hors de leur plateau que si aucun Héros ne s'y trouve.

Gardes bossoniens : lorsque le jeton d'activation des gardes bossoniens est révélé, placez un garde bossonien dans la zone ① avant leur activation.

Assassins : lorsque le jeton d'activation des assassins est révélé, placez un assassin dans la zone ② avant leur activation.

Arbalétriers : lorsque le jeton d'activation des arbalétriers est révélé, placez un arbalétrier dans la zone ③ avant leur activation. Il ne peut y avoir plus de 7 arbalétriers sur le plateau.

MODE CLASSIQUE

Cache : 2 épées aesir, dague d'assassin, hache de bataille, bouclier, épée khitane, épée courte khitane, armure de cuir, dague de parade, dague, arbalète, hallebarde, écu, sceptre de sorcier, artefact stygien, couronne de Xuthal (cf. p. 24-25).

Sorts : Rage de Borí, Don de vie, Tempête d'éclairs, Guérison de Mitra, Repousser, Halo de Set, Télékinésie, Téléportation.

Avantage : chaque Héros peut choisir une Bénédiction parmi celles listées p.37.



(11 max)



(7 max)



(5 max)





Victoire

Les Héros gagnent 1 PV par Héros encore en vie. Consultez le tableau p.25 pour savoir si l'Histoire se souviendra de vous.

"Sache, ô Prince, que les rumeurs répandues enflèrent et se changèrent bientôt en grondements assourdissants. Le royaume était au bord du gouffre. En cette heure, la plus sombre que l'Aquilonie eût connue, Conan tint son rang. La puissance de son bras et la force de son acier terrassèrent le sournois Toth-Amon. La paix restaurée, les grondements s'affaiblirent jusqu'à devenir de simples soupirs, et le roi se morfondit de nouveau sur son trône.

Les graines de la révolte étaient cependant semées, et les soupirs se firent à nouveau rumeurs... mais ceci, ô Prince, est une autre histoire..."

Défaite

Les Héros perdent 1 PV. Consultez le tableau p.25 pour savoir si l'Histoire se souviendra de vous.

"Sache, ô Prince, qu'à la suite du règne de Conan les cendres de l'Aquilonie furent balayées par un despote qui plongea le royaume dans le chaos. Toth-Amon, Grand-prêtre de Set, s'empara de la couronne par la ruse du serpent et la dague de l'assassin, soumettant tous ceux qui s'opposaient à son règne. Les chaînes et les galères attendaient ceux qui osaient évoquer leur défunt roi, fut-ce dans un soupir.

Sache aussi que des murmures émanèrent bientôt des marches du nord, des rumeurs évoquant un Lion ! Mais ceci, ô Prince, est une autre histoire..."

AINSI S'ACHÈVE

L'OMBRE VENUE DE STYGIE

Sache, ô Prince...

qu'à l'époque où Conan le Cimmérien siégeait sur le trône d'Aquilonie, des rumeurs venues de Stygie se répandirent dans son royaume, évoquant un sorcier comploteur au cœur noir et assoiffé de vengeance. Bruissant parmi les fanatiques qui visitaient toujours les temples en ruines, le récit se propagea rapidement dans les ruelles sombres des bas-fonds, où les mécontents et les râleurs accueillirent avec joie ce vent du changement venu du sud.

