



"Thak peur méchant homme qui crie et frappe...Thak haïr humains...tous...tous sauf gentille petite humaine. Elle bonne avec Thak. Thak sentir son odeur. Thak la trouver et fuir ensemble."



## Objectifs



pour gagner Thak doit, dans l'ordre, trouver les 3 indices (voir "Coffres"), tuer le Capitaine et franchir la limite de zone de la cloison défoncée par Conan (en haut à droite) avant la fin du 15e tour.



Si Thak est vaincu ou qu'il ne parvient pas à franchir la cloison défoncée après avoir fouillé les coffres et tué le Capitaine avant la fin du 15e tour, l'Overlord a gagné.



La partie débute par le tour des Héros.

 Les Héros débutent avec 5 gemme(s) en zone de fatigue.



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



## Règles spéciales

**Scénario Solo** : Ce scénario suit les règles Solo Officielles du Tome de Skelos, que vous pouvez télécharger sur [The Overlord](#).

Conformément aux règles, l'Overlord n'active qu'une tuile par tour et Thak est toujours le héros cible sauf :

pour un garde Bossonien sur une zone avec un coffre : il garde la zone tant que le coffre est sur le plateau.

Si un garde est présent, les autres s'activent normalement.

pour Conan (voir ci-dessous.)

**Terrain** : Il n'y a pas de tables, ni de chaises.

La règle du bar s'applique, ainsi que toutes les autres règles du terrain (cfr. App Le Compagnon.)

**Coffres** : Contenu des coffres : 3 cartes indices (cartes A, B, C ou autres de votre choix), épée, potion de vie.

Les cartes indices représentent des objets ayant appartenu à une fille de servante qui a été gentille avec Thak. Lorsque les 3 indices sont en possession de Thak, celui-ci comprend le sort funeste que lui a fait subir le Capitaine. A partir de ce moment, il ignore la règle "Peur du Maître."

**Peur du Maître** : Thak est terrorisé par le Capitaine. S'ils se trouvent sur la même zone, Thak ne peut pas l'attaquer. Cette règle est annulée dès que Thak est en possessions des 3 indices (voir "Coffres" ci-dessus.)

**Le visiteur impromptu** : Conan s'est infiltré dans le bâtiment pour y piller ses richesses.

La cible de Conan sont les coffres. Il choisira toujours le chemin de moindre résistance, en évitant les gardes et Thak. Il peut défoncer des parois si cela lui fait se rapprocher d'un coffre et éviter des gardes.

Si malgré tout il s'arrête sur une zone où se trouve une autre unité ou Thak, il attaque, dans l'ordre : Thak, Capitaine, garde, Archer.

Si Conan tue le Capitaine, la condition de victoire est valide pour Thak. Celui-ci doit malgré tout réunir les 3 indices et fuir.

Sur une zone avec un coffre, il attaque le coffre en priorité et le détruit avec 2 réussites. Le contenu du coffre est laissé dans la zone et peut être récupéré par Thak moyennant une manipulation simple (Conan s'empare de l'argenterie du coffre, se désintéressant du reste.)

Coup circulaire permet à Conan de détruire un coffre et de toucher d'autres unités.