

## 5-6 LA RELIQUE, LA GUERRIÈRE

Yogah de Yag et son peuple se sont fait dérober une puissante relique par un puissant sorcier noir, l'Hyperboréen Primitif. Celui-ci souhaite recouvrer son ancienne vie, son pouvoir maléfique et ramener à la vie celle qui l'aime. Dans le même temps, aidé des Chasseurs de sorcières Kushites qu'il a ensorcelés, le sorcier s'est emparé de Valéria la Guerrière dont il a besoin pour sa sombre incantation.

Zélata, oniromancienne, a vu en rêve l'avènement du sombre projet du sorcier noir ainsi que le sort qu'il réserve à Valéria. Adoratrice de Yogah de Yag et connaissant la puissance maléfique de la relique, Zélata se manifeste auprès de lui afin de proposer son aide...

Mesurant le péril que cette quête représente, Zélata en appelle à Conan le Cimmérien. Conan alors à la recherche Valéria et toujours prompt à croiser le fer accepte aussitôt.

C'est alors qu'en chemin ils rencontrent Belit escortée de quelques gardes. Belit voyant l'occasion de s'acquitter d'une ancienne dette, Conan la convainc de les accompagner...

Mais à peine arrivés au porte de l'ancienne citadelle Hyperboréenne, ils entendent l'incantation aux sombres sonorités gutturales résonnée dans toute l'enceinte...



### Objectifs



- Pour gagner les héros doivent réussir les trois objectifs:
- S'emparer de la Relique que le sorcier a dérobé
  - Délivrer Valéria de sa geole.
  - Enfin, soit s'enfuir soit tuer le Sorcier Hyperboréen Primitif.



- Pour gagner l'Overlord doit :
- Soit tuer tous les Héros.
  - Soit permettre au Sorcier Hyperboréen Primitif de terminer son incantation - 15 tours.



La partie débute par Le tour des Héros

Nous vous suggérons d'utiliser :

**4 Héros**

- \* Conan le Général (Epée de Conan, Armure d'écailles)
- \* Belit (Poignard Yuetschi, Plastron Zingaréen) Belit est accompagnée de cinq de ses gardes. Prendre la tuile Garde de Belit.
- \* Yogah de Yag (Lance d'ornement, Bouclier tribal et 2 sort(s) : Transfert de vie, Don de vie)
- \* Zelata (Baton de Mitra, Masse de Mitra et 3 sort(s) : Halo de Mitra, Tempête d'éclairs, Téléportation) Zelata est accompagnée de son loup. Prendre la tuile du Loup de zelata.

**5 Héros**

- \* Valeria (Epée, Dague de parade, Armure de cuir) Ses armes sont placées en début de partie dans les deux coffres de la geole voisines.

 Tous les Héros commencent avec 3 gemme(s) en zone de fatigue..



**4 Héro(s)**

 L'overlord commence avec 12 gemmes en zone d'énergie disponible et 3 en zone de fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour..

**5 Héros**

 L'overlord commence avec 12 gemmes en zone d'énergie disponible et 3 en zone de fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour..



**Evénements**

L'OL choisit un évènement parmi les deux possibles :

- L'Hyperboréen Primitif fait revenir à la vie momies ou squelettes pour 10 pts de Renfort 
- L'Hyperboréen Primitif choisit un Chasseur de Sorcières Kushites tué et le ramène à la vie. Il réapparaît sur la case où celui-ci avait rendu l'âme.

Les évènements sont liés au Sorcier noir, l'Hyperboréen Primitif. S'il est tué, L'OL ne pourra alors choisir que 5 pts de renfort seulement. Les chasseurs de sorcières Kushites sont alors désensorcelés et ne peuvent plus être résucités. Ils s'en prendront néanmoins à Zelata et Yogah the Yag mais ni à Conan ni à Valéria ou à Belit.



Commence avec 8 points de vie  
Avec les sorts : Halo de Set, Téléportation, Drain d'énergie

## Règles spéciales

:

Les Entrées :

- Yogah, Zélata et son loup entrent par la porte principale et doivent franchir les fausses - 2pts de mouvement supplémentaire. (Flèche bleue)
- Conan, Belit et ses gardes ayant pris un autre chemin entrent par les portes dérobées de leur choix (symbolisées par une flèche verte).

*Echauguette* : Escalader l'échauguette nécessite la compétence Escalade et demande 3 pts de mouvement supplémentaire. En descendre inflige un 🗡️ de dégât sans défense possible, plus un 🗡️ si le héros n'a pas la compétence Saut. Pensez à relancer.

*Rélique de Yogah* : Elle est représentée par la carte "Idole de Yag-Kosha". Sur le plateau, pour la représenter utilisez un jeton. 4 pts d'encombrement.

*Les toiles d'araignée* : Lorsqu'un Héro passe ou arrive sur une case avec une toile, celui-ci est aussitôt arrêté et une Araignée Géante surgit et attaque. (Pensez à prendre la tuile correspondante pour connaître ses valeurs d'attaque et de défense). Le Héro peut choisir de contre-attaquer ou de partir (il devra alors payer le déplacement). Si à la fin du tour des Héros l'araignée n'est pas tuée, elle se cache et reste prête à bondir de nouveau au prochain passage. Si elle est tuée alors on retire le symbole toile pour cette case seulement. Une Araignée Géante fait 4 pts de vie.

*Portes* : Les portes *Simple*s demandent 1 pts de déplacement supplémentaire. Une porte ouverte est sortie du plateau. Les portes *Rouges* demandent 3 pts en manipulation complexe. Celles des geoles ne peuvent être ouvertes de l'intérieur.

*Chaises* : Lors d'une attaque au corps à corps, utiliser une chaise - manipulation simple - ajoute 🗡️ en plus de son bonus d'arme lors de l'attaque mais détruit l'objet.

*Coffres* : Ouvrir un coffre nécessite une manipulation complexe de 2 pts. Il contiennent : Deux potions de vie, deux orbes explosifs. Les coffres dans la geole voisine renferment seulement les armes de Valéria.

*Valéria* : Lorsque un Héro la libère, il en prend le contrôle (pensez à sortir sa fiche de jeu) Valéria a 5 gemmes en zone de fatigue. Ce cinquième Héro peut aussi être joué par un cinquième joueur. Il devra néanmoins attendre que ses compagnons viennent le délivrer.

*L'Hyperboréen Primitif* : Il est équipé du Bâton Noir, de la Dague Sacrificielle et d'une masse tribale.

Les événements sont liés au Sorcier noir, l'Hyperboréen Primitif. S'il est tué, L'OL ne pourra alors choisir que 5 pts de renfort seulement. Les chasseurs de sorcières Kushites sont alors désensorcelés. Ils s'en prendront néanmoins à Zelata et Yogah the Yag mais ni à Conan ni à Valéria ou à Belit.

*Les Chasseurs de sorcières Kushites* ont chacun 5 pts de vie.