



Cytrius est une ville forte, connue pour ses marchés et lieu d'échange, coutumière des vandales et tentatives de sièges. Mais cette fois-ci Thak a bien failli réussir là où tout le monde échouait, et la victoire des hommes sur la bête a nécessité le sacrifice de beaucoup de soldats et l'aide des villes voisines. Lors de la défaite de ce terrible ennemi, plusieurs embuscades furent tendues tout au long de son repli, et lors de l'une d'elles Thak a été fait prisonnier dans la petite bourgade de Karatas.

Afin d'y être exécuté pour l'exemple, dans l'espoir de plusieurs années de tranquillité, Conan et ses compagnons ont été appelés à Karatas pour escorter Thak jusqu'à Cytrius.

Sur le chemin, l'escouade se replia dans les ruines d'un chateau abandonné tout proche pour passer la nuit. Conan de gardeveille ses amis quand il remarque des pictes. Thak a des ennemis partout, et ces pictes sont clairement là pour l'éliminer ainsi que ceux qui le protègent. Défendre Thak... voilà une belle ironie...



## Objectifs



Pour gagner les héros doivent protéger Thak jusqu'au moment où le jour se lèvera et où les pictes fuieront, à la fin du tour 9.



Pour gagner l'Overlord doit éliminer Thak avant la fin de son tour 9.



La partie débute par Le tour des Héros

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Taurus (Dague de parade, Lames de lancer, Potion de vie)
- Conan (Epée de Conan, Cotte de mailles)
- Hadratus (Dague et 3 sort(s) : Rage de Bori, Téléportation, Halo de Mitra)

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



 L'overlord commence avec 10 gemmes en zone d'énergie disponible et 3 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



## Evénements

Necromantie : 1ère utilisation :

Renfort 2 points uniquement sur les  extérieurs aux ruines  
- - - Ne pas dévoiler cette règle aux héros - - -

Zogar use de ses pouvoirs nécromantiques pour invoquer 1 squelette sur chaque  à l'intérieur des ruines, les squelettes peuvent être joués directement puis placer la tuile squelette orange à la fin de la rivière.

Sacrifice mystique : 2ème utilisation :

Renfort 4 points uniquement sur les  extérieurs aux ruines  
- - - Ne pas dévoiler cette règle aux héros - - -

Zogar use de ses pouvoirs nécromantiques pour invoquer 1 squelette sur chaque  à l'intérieur des ruines. Sacrifiez Zogar. Dans un dernier souffle Zogar se sacrifie et utilise son sang et les os des squelettes vaincus pour invoquer un Golem d'Os. Placer la figurine du Golem d'Os sur la case où Zogar est mort, et placer sa tuile à la fin de la rivière. La règle "Squelette" est toujours active.

Apogée des squelettes : 3ème utilisation et toutes les fois suivantes :

- - - Ne pas dévoiler cette règle aux héros - - -

Le Golem d'os réveille ses squelettes, invoquer 1 squelette sur chaque  à l'intérieur des ruines. Cette capacité s'active uniquement si le Golem d'Os est toujours en vie.



Avec les sorts : Possession de Set, Morsure de Set, Halo de Set 5 PdV - Halo de Set actif au début de la partie



9 PdV



6 PdV

## Règles spéciales

**Lignes de vue** : depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour. De plus, du fait de la différence de niveau, seules les zones directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.

**Saut/Escalade depuis les remparts** : sauter depuis les remparts inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur les remparts est impossible.

**Éboulis** : monter ou descendre via une zone d'éboulis  coûte 1 points de mouvement supplémentaires. Cependant, si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de coût supplémentaire.  
Pour ce scénario, Thak possède la compétence Escalade

**Squelettes** : A chaque début de son tour l'Overlord, si Zogar est vivant, il peut faire apparaître un squelette (0 armure passive) sur deux  de son choix. Les squelettes ne peuvent pas bouger, la tuile n'apparaît pas dans la rivière de l'overlord. Ils peuvent attaquer les héros dans leur case de façon gratuite pour l'Overlord.

- - - Ne pas dévoiler cette règle aux héros - - -

Une fois la tuile dans la rivière, tous les squelettes deviennent jouables par l'Overlord lors de l'activation de celle-ci.

**Bouclier Humain** : Quand l'Overlord tente d'attaquer Thak au corps-à-corps, les héros peuvent tenter de s'interposer. Un seul et unique héros peut tenter cette action, et lance    ; s'il obtient 4 symboles il réussit à être la cible de l'attaque et peut tenter de la parer normalement (pas de l'esquiver)

**Esprit Sauvage** : Thak doit être surveillé mais n'est pas coopératif.

En début de tour (héros et Overlord) Thak tente de s'enfuir. S'il est sur la même case que 3 héros lançait   , si 2 héros lançait   , et si 1 héros lançait   . Pour chaque Figurine de l'OL sur la même case que Thak, ce dernier gagne  . Si Thak obtient 4 symboles, il réussit à quitter la case pour aller sur une case adjacente, pour se rapprocher si possible des jetons ①, ② ou ③.

Thak se dirige en priorité :

- vers une case vide de figurine
- vers la sortie où il y a le moins de figurine entre lui et le symbole de sortie (via le chemin le plus court)
- vers la sortie la plus proche

**Colis Encombrant** : A chaque tentative de déplacement, les héros peuvent tenter de déplacer Thak. Au début de l'action de mouvement le héros lance   et doit obtenir 2 symboles, relançable. Si cette action échoue, le héros avance mais pas Thak.

En fin de tour des héros, si Thak est seul sur une case avec un héros il tente une attaque contre ce dernier avec  (non défendable). Si Thak est seul sans héro, il avance d'1 case en s'éloignant des héros vers les jetons ①, ② ou ③ (suivre la règle expliqué dans Esprit Sauvage)

**Coopération Forcée** : - - - Ne pas dévoiler cette règle aux héros - - -

Si un héros succombe à des blessures infligées par l'Overlord, Thak prend peur et sent sa fin venir. Il convainc les héros de le défaire de ses liens afin qu'il puisse combattre. Le joueur dont le héro est mort peut prendre la fiche de Thak, avec 7 gemmes en zone de fatigue. En cas de blessures il ne perd pas de gemmes, mais continue à perdre des points de vie. Ne plus prendre en compte la règle "Esprit Sauvage"

**Soif de Liberté** : - - - Ne pas dévoiler cette règle aux héros - - -

Si Thak devait tuer un héros, le joueur dont le personnage vient de mourir peut prendre la fiche de Thak, avec 7 gemmes en zone de fatigue. En cas de blessures il ne perd pas de gemmes, mais continue à perdre des points de vie. Il joue durant le temps des héros, mais avant ces derniers. Ne plus prendre en compte la règle "Coopération forcée".

Les conditions de victoires changent :

Pour gagner les héros doivent capturer Thak avant la fin de leur tour 9, et survivre jusqu'à la fin du tour 9 de l'overlord, moment où les pictes s'enfuient. Pour capturer Thak, il faut être dans la même case que lui, tenter une manipulation complexe et obtenir 3 symboles (-1 symbole pour chaque allié sur la même case, +1 symbole pour chaque figurine de l'OL sur la même case)

Pour gagner l'Overlord doit éliminer Thak avant la fin de son tour 9.

Pour gagner Thak doit rester en vie jusqu'à la fin du tour 9 de l'Overlord, ou tenter de sortir du plateau par les sorties ①, ② ou ③ sans se faire capturer. S'il se fait capturer il doit réussir à s'enfuir pour de nouveau prétendre à la victoire.