



LIVRET DE RÈGLES
ET DE SCÉNARIOS
SOLO/COOP



TABLE DES MATIÈRES

MODE SOLO/COOPÉRATIF	4
SCÉNARIOS SOLO/COOPÉRATIFS	12
DANS LES GRIFFES DES PICTES (3/4 JOUEURS)	12
LA CHASSE À LA TIGRESSE (3/4 JOUEURS)	14
AU COEUR DES TÉNÈBRES (3/4 JOUEURS)	16
LE DERNIER RITUEL (3/4 JOUEURS)	18
POUR TOUT L'OR D'OPHIR (3/4 JOUEURS)	20
LA COLÈRE D'ANU (1 JOUEUR)	22
LA POURSUITE INFERNALE (2 JOUEURS)	24
FAITS COMME DES RATS (3/4 JOUEURS)	26
L'AUBE ROUGE (3 JOUEURS)	28
LA CLEF DE KUTHCHEMES (2 JOUEURS)	30
AU NOM D'IBIS (3/4 JOUEURS)	32
L'OMBRE RAMPANTE (3 JOUEURS)	34
LA CHOSE DU MARAIS (3/4 JOUEURS)	36
FACE AU SPECTRE-SERPENT (3/4 JOUEURS)	38
L'ÉVEIL DU SERPENT (3/4 JOUEURS)	40
LE TRÉSOR DE TRANICOS (3 JOUEURS)	42

LE KING PLEDGE CONAN EST REQUIS POUR PROFITER DU CONTENU DE CE LIVRE.

Mode Solo/Coopératif

UNE APPROCHE DIFFÉRENTE

L'ensemble de règles présenté ici vous permet de jouer un seul scénario Solo/coop ou une campagne composée de scénarios reliés entre eux sans avoir besoin d'un joueur Overlord. Les joueurs choisissent leurs Héros à partir d'une sélection d'Archétypes et progressent en termes d'équipement et de capacités. Cet ensemble de règles ne

remplace pas le jeu original, pas plus qu'il ne réduit son esprit ou son style ; il s'agit d'un mode distinct, avec sa saveur et ses motivations propres. Ces règles ont été à l'origine publiées dans le Conan Monolith Sourcebook (publié par Modiphius). Elles ont été légèrement modifiées pour ce livret.

RÈGLES DE JEU SOLO/COOPÉRATIF

Les règles suivantes s'adressent aux joueurs disposant déjà d'une connaissance approfondie des règles du jeu de plateau Conan par Monolith. Ces règles en question ne sont pas réimprimées ici, mais il y est fait référence. Il est donc nécessaire d'avoir déjà joué au jeu.

Les règles solo/coopératives permettent aux joueurs de jouer des scénarios conçus spécifiquement et qui éliminent le rôle de l'Overlord. À la place, les joueurs suivent un système de commandes automatiques pour contrôler les tuiles et figurines de l'Overlord. Les joueurs n'ont pas besoin de réfléchir ou d'établir une stratégie pour les tuiles et figurines de l'Overlord ; ce sont les règles et le scénario qui

se chargent de sa stratégie. Si une situation qui n'est pas prévue par les règles ou le scénario se produit, les joueurs peuvent choisir l'option la plus intéressante pour eux.

Pour les Héros, les règles ne changent pas.

La première chose à comprendre est que les règles concernant les Héros sont les mêmes que dans les règles originales. Ils se déplacent, attaquent, manipulent et lancent des sorts comme d'habitude. Leur position de départ reste inchangée et dictée par chaque scénario. La seule différence est stratégique. Une approche légèrement différente est nécessaire lorsque vous combattez les commandes prédéterminées de cet Overlord non-joueur.

L'OVERLORD

Mise en place de l'Overlord

En plus de contrôler un ou plusieurs Héros, le(s) joueur(s) du mode solo/coop s'occupe(nt) de concrétiser les actions de l'Overlord. Cette tâche peut être attribuée à un seul joueur ou être partagée entre tous. Heureusement, il s'agit d'un processus simple. Chaque scénario vous indique quels plateaux utiliser, où placer les figurines pendant la mise en place, et quelles tuiles placer sur le Livre de Skelos. Une fois ces composants en place, sortez les jetons double-face requis de la boîte de jeu.

Vous devez en avoir un pour chaque tuile de la Rivière. Dans la plupart des cas, vous aurez besoin des numéros 1 à 6, mais cela dépend du scénario. Rappelez-vous d'utiliser les jetons portant le même décor en forme d'étoile grisée au verso pour vous assurer que vous ne pourrez deviner quelle tuile l'Overlord activera ensuite (voir ci-dessous).



Lorsque vous avez ces jetons, placez-les face numérotée cachée dans la Zone d'Énergie disponible du Livre de Skelos, où se trouvent normalement les gemmes (dans ce mode de jeu, l'Overlord n'utilise pas de gemmes). Veuillez noter, cependant, que certains scénarios ont leurs propres règles concernant les activations de l'Overlord. Il ne s'agit là que de la méthode par défaut.

Déterminer les activations de l'Overlord

L'Overlord a un ensemble de commandes automatiques, et c'est aux joueurs de suivre les instructions du scénario, déplacer les figurines de l'Overlord et lancer les dés pour les attaques portées contre leurs propres Héros. Avant d'expliquer ces commandes, il convient de comprendre dans quel ordre, selon quel processus et à quelle fréquence l'Overlord active ses tuiles.

À chaque tour, l'Overlord active un nombre de tuiles égal au nombre de Héros présents sur le plateau. Si à tout moment l'un des Héros est tué, l'Overlord perd une activation (voir Nombre d'activations de l'Overlord ci-contre).

Activer une tuile :

1. Un des joueurs pioche un jeton d'Activation au hasard et le retourne pour révéler le numéro.
2. Placez temporairement ce jeton dans l'emplacement d'Activation en haut à gauche du Livre de Skelos (normalement réservé à l'amélioration ponctuelle de Mouvement). Ce numéro correspond à l'un des numéros de la Rivière.
3. Activez immédiatement la tuile correspondant à ce numéro, quelle qu'elle soit (voir Commandes de l'Overlord/ Activation des tuiles de l'Overlord ci-contre). La tuile reste à sa position et n'est pas déplacée en fin de Rivière.

- Une fois cette activation terminée, effectuez toutes les activations supplémentaires éventuellement disponibles pour l'Overlord (définies par le nombre de Héros actuellement sur le plateau, ou par les règles spéciales du scénario). Placez le second jeton d'Activation dans l'emplacement d'amélioration ponctuelle de Défense, et le troisième jeton d'Activation dans l'emplacement d'amélioration ponctuelle de Relance. Si vous jouez avec quatre Héros, placez le quatrième jeton d'Activation directement en Zone de Fatigue, car il s'agit du nombre maximal d'activations possibles par tour pour l'Overlord.
- Lorsque vous avez terminé d'activer les tuiles, retirez tous les jetons dépensés des emplacements d'activation et placez-les face visible dans la Zone de Fatigue du Livre de Skelos.

Rafraîchir la réserve de jetons d'Activation

Si l'Overlord a des activations disponibles mais que tous ses jetons se trouvent en Zone de Fatigue, il est temps de rafraîchir la réserve de jetons d'Activation.

Pour ce faire, retournez les jetons de la Zone de Fatigue pour masquer leurs numéros, mélangez les et placez-les en Zone d'Énergie disponible. De ce fait, il est possible qu'une même tuile soit activée deux fois durant le tour de l'Overlord. Cette possibilité deviendra plus fréquente à mesure que les tuiles sont retournées (voir Tuiles « mortes » et jetons d'Activation correspondants en page suivante).

Vous pouvez par ailleurs utiliser un petit bol ou un sac pour stocker les jetons afin qu'ils soient piochés au hasard.

Défense de l'Overlord

L'Overlord ne lance pas de dés de défense. Pour infliger des dégâts à une unité de l'Overlord, les Héros doivent simplement dépasser la valeur de Défense passive de l'unité (sauf mention contraire dans le scénario).

Nombre d'unités maximum

Le chiffre entre parenthèses sous une tuile indique le nombre maximum de figurines de cette tuile pouvant être présentes sur le plateau simultanément.

Ajout d'unités et Renforts

Lorsqu'une règle spéciale ou un Événement indique d'« ajouter » une unité sur le plateau, prenez-en une dans la réserve et placez-la dans la zone indiquée. Le nombre d'unités maximum ne doit pas être dépassé. Contrairement aux unités ramenées en renfort, ces unités ajoutées ne doivent pas avoir été tuées au préalable.

Ajouter un quatrième Héros

Chaque scénario indique le nombre de Héros requis, le plus souvent trois. Certains scénarios offrent la possibilité d'ajouter un quatrième Héros. Dans ce cas, l'Overlord reçoit une activation supplémentaire à chaque tour (sauf si le scénario indique le contraire) et suit les règles d'ajout d'un quatrième Héros figurant dans les Options du scénario.

Nombre d'activations de l'Overlord

Si l'un des Héros meurt, l'Overlord perd immédiatement une activation. Par exemple, s'il y a trois Héros sur le plateau au début d'un tour, l'Overlord reçoit trois activations. Si un Héros est tué pendant la deuxième activation de l'Overlord, ce Héros est immédiatement retiré du plateau et l'Overlord ne reçoit pas sa troisième activation. Lors de son prochain tour, l'Overlord ne recevra que deux activations (à condition qu'il y ait toujours deux Héros sur le plateau et qu'aucun ne se soit fait exploser avec un Orbe explosif ou n'ait succombé à une Contre-attaque).

Mode Difficile

Ces scénarios ont été conçus pour être rejouables. Les vétérans peuvent constater qu'au fil du temps, leurs stratégies aboutissent à plus de victoires que de défaites. Dans ce cas, les joueurs ont plusieurs options.

Choix des Héros

Vous pouvez choisir de remplacer un ou plusieurs Héros de départ par des Héros moins optimaux du même archétype afin d'augmenter le challenge (voir Archétypes, page 10). Par exemple, Shevatas possède la compétence Insaissable qui peut apporter des avantages considérables. En remplaçant Shevatas par Taurus, le scénario se déroulera différemment.

Remplacements de tuiles

Certains scénarios proposent une ou plusieurs tuiles de remplacement dans la Rivière. Ces tuiles alternatives proviennent généralement d'extensions contenant des unités qui frappent plus fort, se déplacent plus vite ou ont des compétences plus puissantes. Nous vous recommandons de ne remplacer qu'une tuile à la fois afin d'augmenter la difficulté progressivement.



Mode difficile :
Remplacez une
de ces tuiles.



Vous voyez ici le joueur en train de faire sa troisième activation d'Overlord pour ce tour. Les tuiles 4 (Hyènes) et 5 (Serpent géant) ont déjà été activées à ce tour, et c'est le numéro 2 qui vient d'être pioché. Cela signifie qu'il faut maintenant activer Zogar Sag. Conformément aux règles indiquées plus haut, ces jetons d'Activation sont piochés un par un et à chaque fois la tuile correspondante est activée. Ces jetons sont placés de gauche à droite dans les emplacements normalement réservés aux gemmes d'Améliorations Ponctuelles dépensées par l'Overlord. Ainsi, vous savez à quelle activation vous vous trouvez et combien vous en avez déjà effectuées. Lorsque l'Overlord a joué autant d'activations que le nombre de Héros sur le plateau, il déplace les jetons d'Activation dépensés vers la Zone de Fatigue du Livre de Skelos.

Si vous jouez avec 4 Héros, le 4^{ème} jeton va tout simplement en Zone de Fatigue, car il s'agit de la dernière activation possible. Une fois que tous les jetons d'Activation de la Zone d'Énergie disponible ont été dépensés, Rafraîchissez la Réserve d'activation (voir Rafraîchir la réserve de jetons d'Activation, page 5).

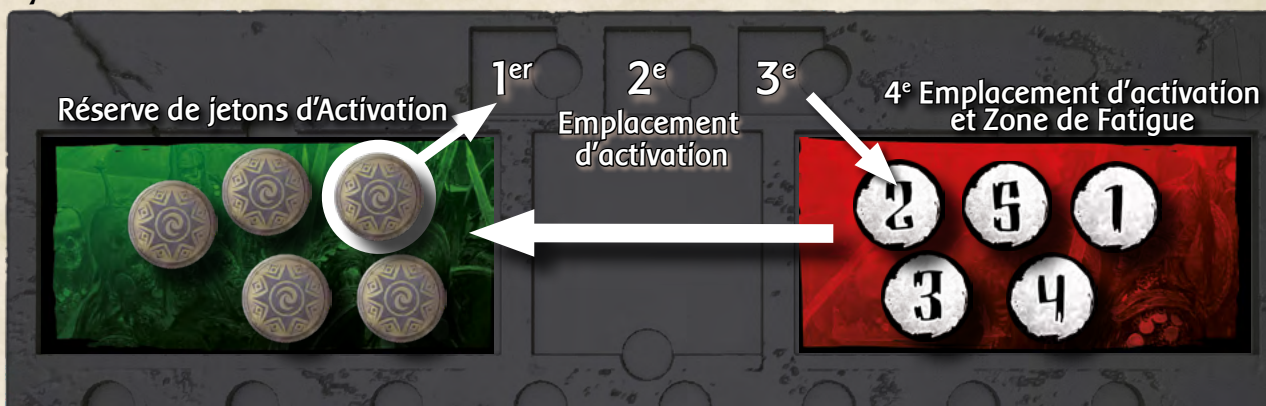
Tuiles « mortes » et jetons d'Activation correspondants

Comme dans les règles classiques de Conan, il arrivera parfois qu'une tuile soit totalement détruite et ne revienne pas (par le biais de renforts, par exemple). Lorsque vous piochez un jeton d'Activation associé à une tuile dont aucune figurine n'est plus sur le plateau et qui ne reviendra pas, retournez la tuile, retirez le jeton d'Activation du Livre de Skelos et piochez un jeton d'Activation en remplacement dans la Zone d'Énergie disponible. Ainsi, la tuile retournée (et ensanglantée) reste dans la Rivière pour indiquer qu'elle ne vous ennuiera plus et son jeton est retiré de la circulation.

Cependant, lorsque vous piochez un jeton d'Activation associé à une tuile dont aucune figurine n'est plus sur le plateau **mais qui peuvent revenir**, cette activation est perdue. À tout moment, si une tuile perd sa capacité à recevoir des renforts, la règle décrite plus haut s'applique.



Cycle d'Activation des Jetons



Résumé du tour de l'Overlord

1. Déterminez le nombre d'activations de l'Overlord (activations = nombre de Héros sur le plateau).
2. À chaque fois que la Zone d'Énergie disponible est vide, remettez-y tous les jetons d'Activation (face numérotée cachée). Piochez ensuite un jeton d'Activation (tant qu'il reste à l'Overlord des activations disponibles).
3. Activez la tuile qui correspond au numéro du jeton d'Activation dans la Rivière.
4. S'il reste encore des activations à l'Overlord, recommencez en piochant un autre jeton numéroté.

Commandes de l'Overlord/ Activation des tuiles de l'Overlord

En règle générale, une Figurine de l'Overlord en cours d'activation essaiera d'attaquer la cible la plus vulnérable, dénommée pour l'occasion le Héros Cible (voir Déterminer le Héros Cible ci-dessous). La (ou les) unité(s) associée(s) à la tuile en cours d'activation essaiera (essaieront) d'attaquer le Héros Cible en pénétrant dans la zone du Héros pour effectuer une Attaque au corps-à-corps, en tirant avec une arme à distance ou en se déplaçant avant de tirer avec une arme à distance. Si certaines unités de la tuile en cours d'activation peuvent attaquer le Héros, elles le font, même si d'autres ne peuvent pas. Celles qui ne peuvent pas essaieront d'attaquer un Héros Cible alternatif, si possible (voir Déterminer un Héros Cible alternatif) ou se déplaceront simplement aussi près que possible du Héros Cible. Ces règles seront détaillées ci-dessous. Lorsque vous les aurez lues, consultez **Déterminer le Héros Cible** et le **Résumé du Héros Cible alternatif**, page 8.

Déterminer le Héros Cible

Si possible, toutes les unités associées à la tuile en cours d'activation attaqueront le Héros Cible au moyen d'une Attaque à distance ou d'une Attaque au corps-à-corps (ou toute action spéciale détaillée dans le scénario, comme un sort). **Le Héros Cible est le Héros qui possède le moins de gemmes en Zone d'Énergie disponible.** Cela signifie que, tant que l'unité de l'Overlord en cours d'activation peut attaquer le Héros Cible en se déplaçant dans sa zone pour porter une Attaque au corps-à-corps, en tirant avec une arme à distance, ou en se déplaçant avant de tirer avec une arme à distance, elle attaquera ce Héros. Si deux ou plusieurs Héros ont le même nombre de gemmes en Zone d'Énergie disponible et se trouvent à portée d'attaque de l'unité de l'Overlord, c'est le Héros qui a le plus de gemmes en zone de Blessure qui devient la cible. En cas de nouvelle égalité, les joueurs peuvent choisir quel Héros sera la cible de l'attaque.

Veillez noter que la plupart des scénarios ont des règles spéciales indiquant quel Héros une tuile de l'Overlord donnée choisira d'attaquer. Dans certains cas, cela reviendra à attaquer le Héros qui a le plus de gemmes en Zone d'Énergie disponible (voir **Le Héros le plus puissant**). Dans ce cas, les règles du scénario ont toujours la priorité sur celles-ci.

Chemin de la moindre résistance

Une unité de l'Overlord en cours d'activation suivra toujours le chemin de la moindre résistance, et un itinéraire qui ne risquera pas de lui occasionner des dégâts, pour porter

son attaque. Cela peut signifier ne pas bouger du tout (si elle se trouve dans la même zone que le Héros Cible), et parfois cela signifie se déplacer de sa base de points de mouvement afin de porter une attaque (qu'il s'agisse d'une action d'Attaque au corps-à-corps ou d'Attaque à distance). Le phénomène de gêne et les chemins qui pourraient infliger des dégâts doivent être pris en considération lors du choix du chemin de moindre résistance.

Attaquants rusés

Dans ce mode de jeu, 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 tuile ne s'active. Cela change des règles classiques dans lesquelles les unités de l'Overlord doivent se déplacer avant d'attaquer ou perdre tous les points de mouvement inutilisés. **Les joueurs choisissent dans quel ordre ces unités s'activent.**

Phénomène de gêne et Attaques à distance

Une fois la ligne de vue vers le Héros Cible déterminée, mais avant d'effectuer une Attaque à distance qui serait affectée par le phénomène de gêne, l'unité de l'Overlord en cours d'activation essaiera d'abord d'échapper à la pénalité. Dans la plupart des cas, des capacités spéciales facilitent ce déplacement (Insaisissable) ou le rendent totalement inutile (Tireur d'élite). Si l'unité de l'Overlord en cours d'activation effectuant l'Attaque à distance ne peut ni éviter ni ignorer la pénalité liée au phénomène de gêne, ou si elle devait perdre la ligne de vue en se déplaçant, elle choisirait d'attaquer le Héros Cible, au prix d'une pénalité.

Phénomène de gêne et Attaques au corps-à-corps

Si, pendant son déplacement préalable à une Attaque au corps-à-corps contre un Héros Cible, une unité de l'Overlord en cours d'activation risque d'être confrontée au phénomène de gêne, elle ne fait ce déplacement que s'il lui permet vraiment d'atteindre la zone du Héros Cible dans la même action de mouvement. Dans le cas contraire, elle choisit un Héros Cible alternatif (voir Déterminer un Héros Cible alternatif) qu'elle peut atteindre et attaquer dans le cadre de son activation. Si elle ne peut pas atteindre et attaquer un Héros Cible alternatif, elle se déplace simplement aussi près que possible du Héros Cible. Étant donné que les figurines résolvent leurs actions à tour de rôle, les conditions gênantes doivent être réévaluées après l'activation de chaque unité.

Tuiles ayant des unités dans différentes zones

Toutes les unités associées à une tuile ne se trouvent pas nécessairement dans la même zone au moment de leur activation. Cette nuance signifie que certaines unités se déplaceront pour attaquer le Héros Cible tandis que d'autres tenteront de se rapprocher du Héros Cible ou, si elles en sont capables, choisiront un Héros Cible alternatif (voir Déterminer un Héros Cible alternatif).

Le Héros le plus puissant

Dans de nombreux scénarios, une règle précise qu'une ou plusieurs tuiles données attaqueront le Héros « le plus puissant ». Dans ce cas, suivez ces consignes pour déterminer le Héros Cible :

1. Commencez par vérifier quel Héros a le plus de gemmes en Zone d'Énergie disponible. Ce Héros devient le Héros Cible.
2. Si deux Héros ont le même nombre de gemmes en Zone d'Énergie disponible, le Héros Cible est celui qui a subi le moins de dégâts.
3. En cas de nouvelle égalité, les joueurs choisissent lequel de ces Héros devient le Héros Cible.

Déterminer un Héros Cible alternatif

Les conditions suivantes peuvent empêcher une unité de l'Overlord en cours d'activation d'attaquer le Héros Cible (celui qui a le moins de gemmes en Zone d'Énergie disponible), l'obligeant à déterminer un Héros Cible alternatif.




1. L'unité en cours d'activation ne peut pas atteindre le Héros Cible pour lui porter une Attaque au corps-à-corps (parce que d'autres Héros gênent son mouvement ou simplement parce qu'elle ne dispose pas d'une base de points de mouvement suffisante pour atteindre le Héros Cible).
2. L'unité en cours d'activation ne peut pas obtenir une ligne de vue dégagée pour attaquer le Héros Cible à distance (même après s'être déplacée au maximum de sa base de points de mouvement).
3. Le Héros Cible dispose d'un pouvoir ou d'un effet qui l'empêche d'être pris pour cible d'une attaque.
4. Un Événement ou une règle spéciale oblige une tuile donnée à attaquer un Héros donné. Dans certains cas, il peut s'agir du Héros ayant le plus de gemmes en Zone d'Énergie disponible (voir Le Héros le plus puissant, ci-dessus). Ces cas particuliers seront détaillés dans le scénario.

Si l'une de ces circonstances empêche l'unité de l'Overlord en cours d'activation d'attaquer le Héros Cible, elle attaque un Héros Cible alternatif. Dans ce cas, le Héros qu'elle attaque est le deuxième Héros qui a le moins de gemmes en Zone d'Énergie disponible et qui peut être pris pour cible d'une Attaque au corps-à-corps ou à distance (suivant les mêmes conditions qu'au-dessus).

Si deux Héros, ou plus, ont le même nombre de gemmes (le plus petit) en Zone d'Énergie disponible, l'unité de l'Overlord en cours d'activation attaque celui qui a le plus de gemmes en Zone de Blessure. En cas de nouvelle égalité, les joueurs choisissent quel Héros est la cible de l'attaque.

Si une unité de l'Overlord en cours d'activation est incapable d'attaquer un Héros sur le plateau, elle cible l'Allié le plus proche (le cas échéant). Autrement, elle se déplace aussi près que possible du Héros Cible.

Relances

Les unités de l'Overlord en cours d'activation qui possèdent le symbole relance sur leur dé d'attaque    relancent toujours un résultat vierge, mais ne relancent jamais les autres résultats. Elles utilisent toutes les options de relance à leur disposition, mais uniquement pour relancer les résultats vierges. La compétence Soutien fonctionne en complément de ces symboles de relance éventuels, et suit les mêmes règles. Cependant, Soutien fonctionne différemment pour les Héros dans ce mode de jeu. Voir page suivante.

Rappel

Une unité de l'Overlord en cours d'activation essaie toujours en premier lieu d'attaquer le Héros Cible. Même si l'unité de l'Overlord en cours d'activation se trouve dans la même zone qu'un autre Héros, elle essaie de s'échapper pour attaquer le Héros Cible, si elle peut l'atteindre durant la même activation.

Résumé - Déterminer le Héros Cible/le Héros Cible alternatif

Une Unité de l'Overlord en cours d'activation doit déterminer un Héros Cible

- Commencez par vérifier quel Héros a le moins de gemmes en Zone d'Énergie disponible. Ce Héros devient le Héros Cible.
- Si deux Héros ont le même nombre de gemmes en Zone d'Énergie disponible, le Héros Cible est celui qui a subi le plus de dégâts.
- En cas de nouvelle égalité, les joueurs choisissent lequel de ces Héros devient le Héros Cible.

Déterminer un Héros Cible alternatif

- Dans l'éventualité où une unité de l'Overlord en cours d'activation serait dans l'incapacité d'attaquer le Héros Cible, quelle qu'en soit la raison (même après s'être déplacée), les joueurs déterminent un Héros Cible alternatif.
- Le Héros Cible alternatif est celui qui a le moins de gemmes en Zone d'Énergie disponible, après le Héros Cible, et qui se trouve à portée de l'unité. Si deux Héros ou plus (à portée d'une attaque) ont le même nombre de gemmes en Zone d'Énergie disponible, le Héros Cible alternatif est celui qui a subi le plus de dégâts. En cas de nouvelle égalité, les joueurs choisissent lequel de ces Héros devient le Héros Cible.
- Si une unité de l'Overlord en cours d'activation est incapable d'attaquer un Héros sur le plateau, elle cible l'Allié le plus proche (le choix de l'Allié revient aux joueurs).

Dans l'éventualité peu probable que les joueurs ne parviennent pas à déterminer quel Héros doit être attaqué par l'unité de l'Overlord, les joueurs choisissent n'importe quel Héros à portée (pour une Action de Combat au corps-à-corps ou à distance) comme cible de l'attaque.

Éviter le phénomène de gêne avec les Attaques à distance :

Supposons que Kerim Shah occupe la même zone que deux Héros, mais qu'aucun des deux n'est le Héros Cible. Si Kerim Shah a une ligne de vue vers le Héros Cible, et s'il se trouve à plusieurs zones de distance, il essaie d'éviter toute pénalité liée à la gêne avant d'effectuer son Attaque à distance. Kerim Shah ne disposant pas des compétences Tireur d'élite ou Concentration, il doit donc se déplacer vers une autre zone (non occupée par des Héros) depuis laquelle existe toujours une ligne de vue vers le Héros Cible pour éviter la pénalité de gêne. Si Kerim Shah avait eu la compétence Insaisissable, il n'aurait pas subi de pénalité en quittant la zone, mais comme il ne l'a pas, il doit utiliser toute sa base de points de mouvement (2). Les deux Héros réduiraient la valeur de mouvement de Kerim Shah de deux, ce qui lui interdirait de quitter la zone. Bien que Kerim Shah n'ait aucun moyen d'éviter la pénalité de gêne, il attaque quand même le Héros Cible.

COMPÉTENCES

Certaines compétences doivent être modifiées pour être compatibles avec le mode Solo/coop. Cette liste présente



Bloqueur : Les Héros possédant cette compétence ne peuvent pas l'utiliser dans ce mode de jeu. Pour les unités de l'Overlord, cette compétence fonctionne comme dans les règles standard.



Commandement : Les Héros possédant cette compétence peuvent l'utiliser comme dans les règles standard. Les unités de l'Overlord ne ciblent pas les Alliés à moins qu'aucun Héros ne soit à portée d'Attaque.



Défoncer les cloisons : Les unités de l'Overlord n'utilisent cette compétence que si elle leur permet d'éviter des restrictions de mouvement ou d'attaque, ou si elle leur permet d'atteindre la zone du Héros Cible (ou une zone à partir de laquelle elles peuvent attaquer le Héros Cible).



Escalade : Les unités de l'Overlord n'utilisent cette compétence que si elle leur permet d'éviter des restrictions de mouvement ou d'attaque, ou si elle leur permet d'atteindre la zone du Héros Cible (ou une zone à partir de laquelle elles peuvent attaquer le Héros Cible).



Intangible : Les unités de l'Overlord n'utilisent cette compétence que si elle leur permet d'éviter des restrictions de mouvement ou d'attaque, ou si elle leur permet d'atteindre la zone du Héros Cible (ou une zone à partir de laquelle elles peuvent attaquer le Héros Cible).



Lanceur de sort : Les unités de l'Overlord n'utilisent cette compétence que si le scénario indique comment l'utiliser.





Malchance : Les Héros possédant cette compétence peuvent l'utiliser comme dans les règles standard, mais elle peut engendrer un avantage significatif. Elle doit être utilisée à la discrétion des joueurs. Pour les unités de l'Overlord, cette compétence fonctionne comme dans les règles standard.



Natation : Les unités de l'Overlord n'utilisent cette compétence que si elle leur permet d'éviter des restrictions de mouvement ou d'attaque, ou si elle leur permet d'atteindre la zone du Héros Cible (ou une zone à partir de laquelle elles peuvent attaquer le Héros Cible).



Poison : Si le scénario n'indique pas de règle spéciale pour Poison, utilisez les règles suivantes : lorsqu'une unité disposant de Poison attaque un Héros, celui-ci ne subit pas de blessures mais place autant de pions Poison  que le nombre de dégâts sur la case Attaque au corps-à-corps ou Mouvement de sa fiche de Héros. Chaque pion Poison  sur une case d'action réduit de 1 la limite de saturation de cette action. Quand les deux limites de saturation sont réduites à zéro, le Héros meurt immédiatement. En cas de besoin de pions Poison supplémentaires, utilisez n'importe quel pion pour les représenter.



Projection de toile : Les unités de l'Overlord utilisent cette compétence dès que possible, à moins qu'elles soient affectées par le phénomène de gêne.



Riposte : Les Héros possédant cette compétence ne peuvent l'utiliser qu'une seule fois par tour de l'Overlord. Pour les unités de l'Overlord, cette compétence fonctionne comme dans les règles standard.



Sacrifice : Les unités de l'Overlord n'utilisent cette compétence que si le scénario indique comment l'utiliser.



Saut : Les unités de l'Overlord n'utilisent cette compétence que si elle leur permet d'atteindre la zone du Héros Cible plus facilement sans risque de mourir, ou si le scénario indique une règle spéciale pour le Saut.



Sous protection : Les Héros possédant cette compétence ne peuvent pas l'utiliser dans ce mode de jeu. Pour les unités de l'Overlord, cette compétence fonctionne comme dans les règles standard.



Soutien : Les Héros possédant cette compétence peuvent l'utiliser comme dans les règles standard. Pour les unités de l'Overlord, cette compétence fonctionne comme la règle des Relances pour le jeu en solo/coopératif, en plus de tous les symboles de relance figurant sur le(s) dé(s) d'attaque de la tuile.



Vol : Les unités de l'Overlord n'utilisent cette compétence que si elle leur permet d'éviter des restrictions de mouvement ou d'attaque, ou si elle leur permet d'atteindre la zone du Héros Cible (ou une zone à partir de laquelle elles peuvent attaquer le Héros Cible).

ARCHÉTYPES

Bien que certaines extensions contiennent des campagnes avec progression des personnages, ce livret n'inclut que des scénarios indépendants. Les règles de jeu en mode Campagne sont détaillées dans les livres de règles des extensions concernées, mais la partie concernant le choix des Héros est incluse ici comme référence pour les substitutions de Héros, si les joueurs le souhaitent. Nous vous conseillons de jouer avec les Héros recommandés jusqu'à ce que vous soyez familiarisé avec le jeu.

Choix des Héros

Chaque scénario indique les Héros recommandés, leur équipement de départ, et leur archétype. Les joueurs peuvent remplacer ces Héros par d'autres Héros du même archétype, mais cela peut affecter l'équilibre du jeu. Certaines compétences et caractéristiques peuvent rendre un scénario plus facile, alors que l'absence de certaines compétences peut le rendre trop difficile (voire impossible). Par exemple, imaginez un scénario sur le plateau de jeu des Bateaux et qu'aucun Héros ayant la compétence Saut n'est sélectionné.

Partant de là, nous avons compilé une liste de Héros que les joueurs peuvent choisir et les avons regroupés en plusieurs Archétypes : Guerriers, Maraudeurs, Mercenaires, Sorciers, et Monstres. Veuillez noter que certaines compétences des Héros pourront être moins puissantes, voire potentiellement inutiles (voir Compétences, page 9).



Guerrier

Les Guerriers sont les gros frappeurs, comme Conan. Ces personnages vont probablement semer la mort à chaque scénario.

Les choix pour l'Archétype Guerrier sont :

Boîte de base :

Conan

Stretch Goals :

Conan le Général, Conan le Mercenaire, Conan Seigneur de Guerre, Conan le Vagabond, Constantius, Olgerd Vladislav, Pallantides, Zaporavo

King Pledge :

Amra le Lion

Conan the Conqueror :

Baal-Pteor, Conan le Conquérant*, Conan le Pirate, Gorm

Khítai :

Shentu

Nordheim :

Niord

Royaume des Chimères :

Roi Kull

Clous rouges :

Ageera, Conan de la Compagnie Franche, Olmec

Brom :

Conan le Voleur

Frank Frazetta :

Conan le Berserker*, Conan le Destructeur

Paolo Parente :

Valeria la Guerrière

Valkyrie Vanir :

Valkyrie Vanir

Xavier Colette :

Conan le Roi

Fichiers en ligne :

Afari, Othryades

Corinthia :

Achille, Héraclès

Dieux du Nord :

Brunhilde, Heimdul, Lagertha, Osric, Rudd, Sonya, Wulfhere

* Ces Guerriers ne sont pas recommandés car ils pourraient déséquilibrer le jeu :

Conan le Conquérant,
Conan le Berserker



Maraudeur

Les Maraudeurs recourent à la dextérité et à la mobilité, en plus de leurs prouesses martiales. Ils peuvent être très utiles pour sécuriser des objectifs et/ou acquérir l'équipement contenu dans des coffres.

Les choix pour l'Archétype Maraudeur sont :

Boîte de base :

Shevatas

Stretch Goals :

Amboola, Balthus, Bêlit la Tigresse, Taurus

King Pledge :

N'Gora

Conan the Conqueror :

Octavia, Zenobia

Stygia :

Ikhmet

Royaume des Chimères :

Brule

Clous rouges :

Conan le Vaurien, Techotl

Xavier Colette :

Bêlit la Princesse

Fichiers en ligne :

Ghayoor

Corinthia :

Atalante

Dieux du Nord :

Asgrimm, Aslaug, Bragi, Tostig



Mercenaire

Les Mercenaires peuvent remplir plusieurs rôles. Certains sont plutôt adeptes du combat quand d'autres jouent un rôle de soutien. Nous recommandons les choix suivants pour une expérience la plus équilibrée possible :

Boîte de base :

Bêlit

Stretch Goals :

Amboola, Constantius, Kerim Shah

King Pledge :

N'Gora, Valeria

Stygia :

Ikhmet

Clous rouges :

Valeria de la Compagnie Franche

Brom :

Bêlit (Reine de la Côte Noire)

Fichiers en ligne :

Shafiah

Corinthia :

Leonidas, Ulysse

Dieux du Nord :

Hialmar, Horsa, Thorfinn



Sorcier

Les Sorciers sont des lanceurs de sorts. Ces sorts peuvent apporter de l'aide aux autres Héros, les rendre plus difficiles à toucher, ou leur permettre d'infliger d'importants dégâts.

Les choix pour l'Archétype Sorcier sont :

Boîte de base :

Hadrathus

Stretch Goals :

Pelias, Skuthus, Zogar Sag

King Pledge :

Zelata

Conan the Conqueror :

N'Yaga, Xaltotun

Clous rouges :

Tascela, Tolkemec

Paolo Parente :

Taramis

Fichiers en ligne :

N'Yaga, Shubba

Dieux du Nord :

Gullveig, Zelata la Vagabonde



Monstre

Les monstres remplissent généralement un rôle bien précis et il n'est pas recommandé de les utiliser en remplacement.

Stretch Goals :

Thak

Conan the Conqueror :

Horreur sans nom, Terreur ailée

Dieux du Nord :

Hrym

Yogah de Yag :

Yogah de Yag





Alors que résonnent les tambours de guerre des tribus pictes installées au-delà de la Rivière Noire et que leurs incursions jusqu'au Fleuve Tonnerre se multiplient, nombre de colons quittent précipitamment le territoire du Conajohara pour regagner les terres plus sûres du royaume d'Aquilonie. Conan, éclaireur le long de la frontière pour le compte de Valannus, Commandant de Fort Tuscelan, est témoin du massacre d'une colonne de réfugiés en provenance de Velitrium.

Les Pictes se retirent victorieux avec une prisonnière et Conan reconnaît en elle Yselda, la fille du gouverneur de la cité. Le Cimmérien sait que les heures d'Yselda sont comptées et qu'elle sera prochainement sacrifiée sur l'autel de Jhebbal Sag, le Seigneur des Bêtes. De retour à Fort Tuscelan, Conan choisit de former un petit groupe de combattants expérimentés afin de venir en aide à la fille du gouverneur et de ramener la tête de Zogar Sag comme le lui demande Valannus.

OBJECTIF

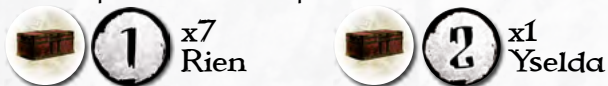
Les Héros l'emportent s'ils parviennent à fuir le village avec Yselda et la tête de Zogar Sag. Yselda a été ramenée saine et sauve à son père.

MISE EN PLACE

La partie commence par le tour des Héros.

- Guerrier : Conan (Hache de bataille, Bouclier, Armure de cuir)
- Maraudeur : Shevatas (Kriss, Lames de lancer)
- Sorcier : Hadrathus (Dague, et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra, Tempête d'éclairs). Il commence avec le Halo de Mitra activé.

Mélangez le pion Trésor « Yselda » avec deux pions Trésor « Rien » et placez-les face cachée dans une pile à côté du plateau. Ajoutez les pions Trésor « Rien » restants au-dessus de cette pile. Ceci forme la pile de Fouille des huttes.



Après la mise en place, chaque Héros déplace 4 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.

CARTES ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre est une Manipulation complexe de difficulté 2. Le paquet de cartes Équipement contient : Orbe explosif x2, Potion de vie x2, Cotte de mailles, Arbalète, Écu, Arc bossonien.

ÉVÉNEMENT

Renforts : Amenez en renfort jusqu'à 6 Chasseurs pictes. Placez le premier dans la zone de renfort marquée 1, le deuxième dans la zone 2, le troisième dans la zone 3, le quatrième dans la zone 1, le cinquième dans la zone 2 et le sixième dans la zone 3. Puis amenez en renfort jusqu'à 3 Guerriers pictes. Placez le premier dans la zone de renfort 3, le deuxième dans la zone 2 et le troisième dans la zone 1.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent, à l'exception de la règle des tentures modifiée comme suit : les unités de l'Overlord ne dépensent pas 1 point de mouvement supplémentaire pour entrer ou sortir d'une hutte.

Fouiller les huttes : Lorsqu'un Héros entre dans une hutte pour la première fois, piochez le pion Trésor en haut de la pile de Fouille des huttes et placez-le dans la zone de la hutte face numérotée visible. Si le numéro est 1, Yselda n'est pas dans la hutte. Si le numéro est 2, placez la figurine de la Princesse dans la zone.

Yselda est inconsciente, un Héros peut la porter en réalisant une Manipulation simple. Il place alors la figurine de la Princesse près de sa fiche de Héros. Son Encombrement est de 6. Yselda n'a qu'un seul point de vie et aucune Défense passive. Elle meurt si elle subit des dégâts (comme une attaque de zone par exemple), et les Héros perdent immédiatement la partie.

N'éveillez pas le chat qui dort : Une unité de l'Overlord dans une hutte ne se déplace que si elle peut atteindre un Héros Cible ou un Héros Cible alternatif, ou s'il y a un pion Trésor dans sa hutte indiquant qu'elle a été fouillée. Si une unité dans une hutte non-fouillée ne peut pas atteindre de cible, son activation est perdue.

Hyènes : Chaque fois que leur tuile est activée et qu'il n'y a pas 5 Hyènes sur le plateau, placez des Hyènes supplémentaires sur le plateau pour porter le total à cinq. La première Hyène doit être placée dans la zone de renfort 1, la deuxième dans la zone 2, la troisième dans la zone 3, la quatrième dans la zone 1 et la cinquième dans la zone 2.

Coup critique : Si une Hyène obtient 2 succès lors d'une attaque, lancez et ajoutez le résultat à la puissance d'attaque.

Zogar Sag : Lorsque Zogar Sag meurt, placez son pion Points de vie dans sa zone pour représenter sa tête. Un Héros peut la ramasser en réalisant une Manipulation simple. Il place alors le pion près de sa fiche de Héros. Son Encombrement est de 2.

Fuite du village : Si un Héros quitte le plateau (1 mouvement normal à partir d'une zone située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie. Un Héros qui a fui n'est pas considéré comme mort et continue de compter dans le calcul du nombre d'activations de l'Overlord.

OPTIONS

Mode quatre joueurs

- **Mercenaire** : Bêlit (Lance d'ornement), commence dans la même zone qu'un des autres Héros.
- **Rappel** : L'Overlord a 4 activations par tour.



1

2

3

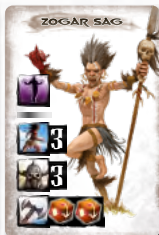
4

5

6



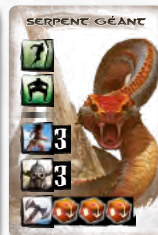
(12 Max)



(3 Max)



(5 Max)



Mode difficile :
Remplacez une
de ces tuiles.



Frédéric Henry / Ken Meyer



Cela fait des mois que le navire pirate *La Tigresse* écume les eaux des côtes de Stygie et des Royaumes Noirs, mettant ainsi à mal le fructueux commerce de l'or et de l'ivoire au grand dam du roi Ctesphon. Alors que la flotte stygienne semble incapable de mettre un terme aux agissements de la Reine de la Côte Noire, le roi promet une somme colossale à qui rapportera la tête de Bêlit.

Tandis que le navire de Bêlit a accosté pour se ravitailler et qu'une bonne partie de l'équipage est à terre, voici que

surgit de nulle part *Le Vandale*, vaisseau du capitaine zingaréen Zaporavo bien décidé à toucher l'énorme prime et à tirer quelque gloire de cette chasse aux pirates.

Soutenus par une rangée d'archers et par la magie noire de Skuthus, nécromancien stygien envoyé par Ctesphon, le mercenaire zingaréen et ses troupes prennent rapidement pied sur le pont de *La Tigresse*. Seuls Conan, le maître-voleur Shevatas et une poignée de guerriers qui n'ont pas encore débarqué peuvent venir en aide à Bêlit.

OBJECTIF

Les Héros l'emportent s'ils tuent Skuthus, Zaporavo, et le Démon des ténèbres avant la fin du tour 8, et que Bêlit est encore en vie. Si Bêlit meurt, les Héros perdent immédiatement la partie.

MISE EN PLACE

La partie commence par le tour des Héros.

- Guerrier : Conan (Hache de bataille, Armure de cuir)
- Maraudeur : Shevatas (Épée, Armure de cuir, Lames de lancer)
- Mercenaire : Bêlit (Lance d'ornement, Bouclier tribal), commande 5 Gardes de Bêlit

Mettez de côté la tuile et la figurine du Démon des ténèbres, elles seront utilisées plus tard dans la partie.






Après la mise en place, chaque Héros déplace 4 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.

CARTES ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre est une Manipulation complexe de difficulté 2. Le paquet de cartes Équipement contient : Potion de vie x2, Orbe explosif, Écu.

ÉVÉNEMENT

Réalisez ces événements dans l'ordre :

1. **Renforts** : Lancez  (sans Relance possible) et amenez en renfort autant de Pirates incolores dans la zone de renfort  que le nombre de succès obtenus. Faites de même pour les Pirates verts, puis pour les Archers bossoniens. Si la zone de renfort  est saturée, placez les renforts dans la zone adjacente la plus proche de l'autre bateau.
2. **Feu à volonté** : Chaque Archer bossonien réalise une Attaque à distance en ciblant le Héros le plus puissant.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent.

Chef suprême : Lorsque Bêlit utilise sa compétence Commandement, elle peut dépenser une gemme pour activer tous les Gardes de Bêlit en suivant la règle Attaquants rusés (voir page 7), au lieu d'une gemme par unité.

Saut : Si une unité (Héros ou Overlord) échoue dans sa tentative de saut, elle reste dans la zone de départ du saut. Les unités de l'Overlord sautent en priorité depuis une zone avec la difficulté de saut la plus faible, sauf si sauter depuis une zone avec une difficulté plus élevée ne soit le seul moyen d'atteindre leur Héros Cible ou leur Héros Cible alternatif.

Duelliste : Zaporavo cible le Héros le plus puissant.

Skuthus : Dispose des sorts Halo de Mitra et Morsure de Set. Lorsque Skuthus s'active, il lance Morsure de Set sur sa cible (voir Objectif prioritaire ci-dessous). Le Halo de Mitra est toujours activé.

Cible prioritaire : Skuthus, le Démon des ténèbres et les Pirates verts ciblent Bêlit. Ils n'attaquent un autre Héros que s'ils terminent leur mouvement dans la zone d'un Héros et que Bêlit ne s'y trouve pas.

Loué soit Set : Lorsque Skuthus meurt, placez la figurine du Démon des ténèbres dans sa zone et remplacez sa tuile par celle du Démon des ténèbres.

OPTIONS

Mode quatre joueurs

- **Sorcier** : Hadrathus (Dague de parade, et 3 sorts : Don de vie, Contrôle mental, Halo de Set), commence dans la même zone que Conan et Shevatas. Il commence avec le Halo de Set activé.
- **Rappel** : L'Overlord a 4 activations par tour.



1

2

3

4

5

6



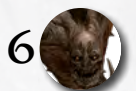
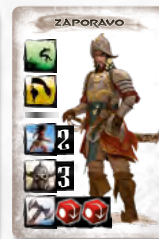
(10 Max)



(5 Max)



(5 Max)



Mode difficile :
Remplacez une
de ces tuiles.



OU



Adhane Badi / Ken Meyzi



La Tigresse sillonne les eaux moroses du fleuve Zarkheba dont les rives mystérieuses sont recouvertes par une jungle lugubre. La Reine de la Côte Noire sait que se cache, derrière le mur de végétation, une très ancienne cité renfermant de fabuleux trésors. Mais de sinistres légendes rapportent que le lieu est hanté et les tribus noires l'évitent soigneusement.

Après plusieurs heures à longer les berges du fleuve dans un silence surnaturel, Conan aperçoit, au détour d'un nouveau coude, les crocs noirs de tours se dressant parmi les arbres. Une fois le navire amarré à d'anciens quais délabrés, les pirates ne peuvent que constater que la jungle a tout envahi et que les vestiges exhalent la décadence et la désolation.

Faisant fi de la crainte superstitieuse de ses hommes, Bêlit débarque avec son amant cimmérien, Shevatas et quelques hommes peu rassurés. La découverte d'une poignée de gemmes multicolores et d'un étrange couteau à la lame incurvée dans la crypte d'un temple les encourage à aller de l'avant.

Ils gagnent bientôt le centre de la ville où se dresse une petite forteresse dissimulant sous une végétation vénéneuse des tours délabrées et des murs écroulés. Ce n'est qu'en entendant résonner d'une voix sépulcrale « Restituez-moi mes biens, profanateurs impies ou j'inonderai l'autel de Set avec votre sang ! » qu'ils comprennent qu'ils sont tombés dans un piège tendu par Skuthus.

OBJECTIF

Les Héros l'emportent s'ils tuent Skuthus avant la fin du tour 8.

MISE EN PLACE

La partie commence par le tour des Héros.

- Guerrier : Conan (Hache de bataille, Écu, Armure de cuir)
- Maraudeur : Shevatas (Épée, Lames de lancer)
- Mercenaire : Bêlit (Lance d'ornement, Bouclier, Armure de cuir), commande 3 Gardes de Bêlit.

Mélangez les jetons d'Activation **6**, **7**, et **8**, et placez-les face cachée près du Livre de Skelos. Ils seront utilisés plus tard dans la partie.




Après la mise en place, chaque Héros déplace 4 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.

CARTES ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre est une Manipulation complexe de difficulté 2. Le paquet de cartes Équipement contient : Potion de vie x2, Orbe explosif x2, Poignard Yuetschi.

ÉVÈNEMENT

Incantation maléfique : Réalisez ces événements dans l'ordre :

1. Ajoutez 1 Hyène et 1 Archer bossonien dans chaque zone de renfort .
2. Piochez au hasard un jeton d'Activation face cachée placé près du Livre de Skelos lors de la mise en place. Le monstre correspondant (voir Monstres pétrifiés ci-dessous) est libéré et peut maintenant s'activer et être attaqué. Activez ce monstre et placez son jeton d'Activation dans la zone de Fatigue du Livre de Skelos. Une fois les trois monstres libérés, ignorez cet événement et activez Skuthus.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent.

Poignard Yuetschi : La Défense passive de Khosatral Khel est réduite à 3 lorsqu'un Héros l'attaque avec ce poignard.

Skuthus : Il dispose du sort Morsure de Set. Lorsque Skuthus est activé, que ce soit par la tuile Événement ou par son activation standard, il réalise les actions suivantes dans l'ordre :

1. Il se déplace vers le Héros Cible.
2. Il attaque le Héros Cible (si possible).
3. Il lance Morsure de Set sur le Héros Cible (si possible).

Protection mystique : Skuthus ne peut subir aucun dégât tant que le Démon noir, le Démon des ténèbres, Khosatral Khel et le Serpent géant n'ont pas été tués.

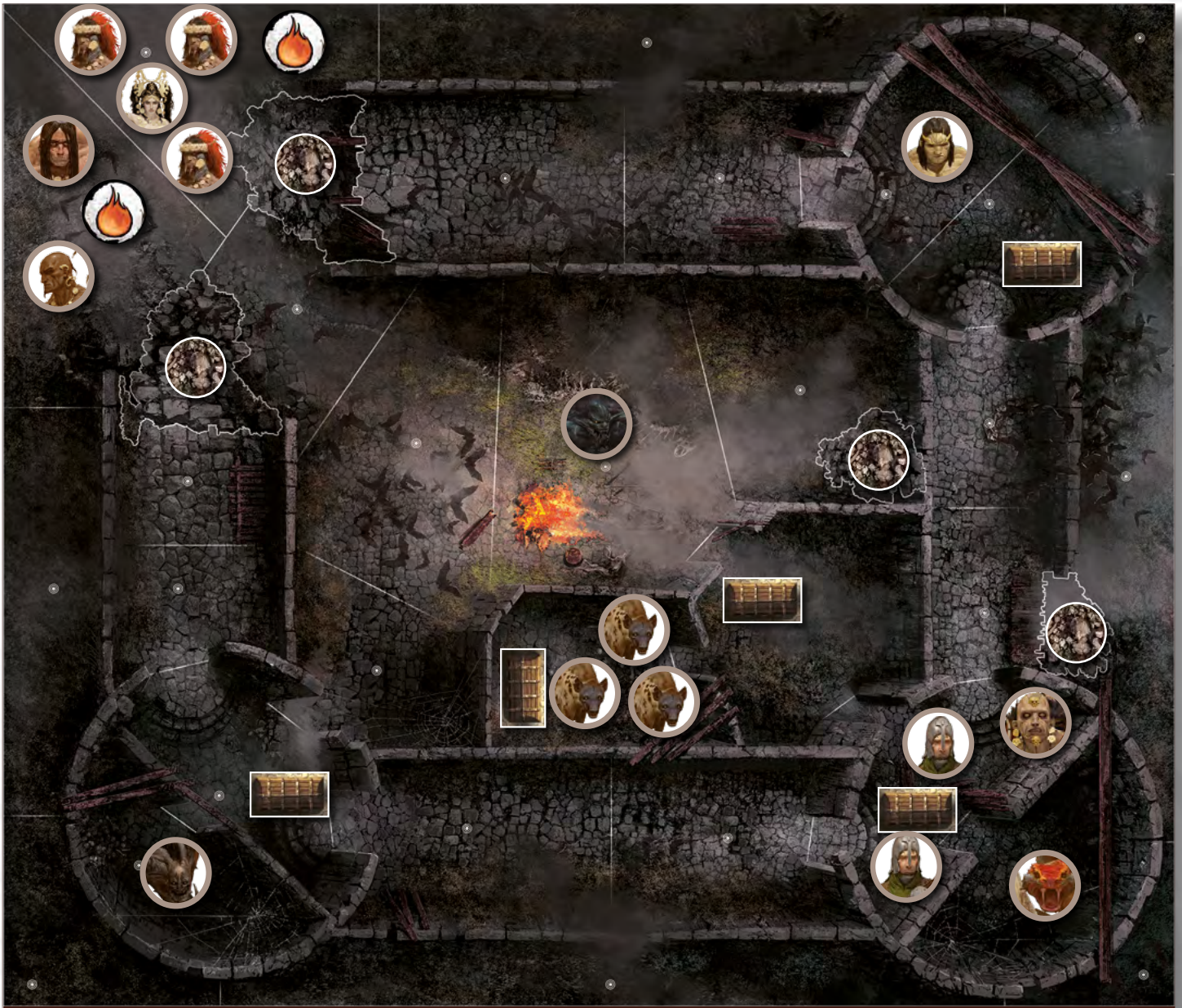
La puissance se nourrit de puissance : Le Démon noir, le Démon des ténèbres, Khosatral Khel et le Serpent géant ciblent le Héros le plus puissant.

Monstres pétrifiés : Le Démon des ténèbres, Khosatral Khel et le Serpent géant sont pétrifiés et ne peuvent pas être activés ni attaqués avant d'être libérés par la tuile Événement.

OPTIONS

Mode quatre joueurs

- **Sorcier** : Hadrathus (Dague de parade, et 3 sorts : Guérison de Mitra, Halo de Set, Téléportation), commence dans la même zone que Conan et Shevatas. Il commence sans le Halo de Set activé.
- **Rappel** : L'Overlord a 4 activations par tour.



1

2

3

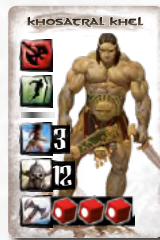
4

5

6

7

8



(5 Max)

(5 Max)



Mode difficile :
Remplacez une
de ces tuiles.

David Berthelot / Ken Meyzi




La province du Conajohara est à feu et à sang. Les Pictes ont franchi massivement la Rivière Noire sous l'impulsion du shaman Zogar Sag qui est parvenu à unifier plusieurs clans dans le but de décimer tous les colons aquiloniens et anéantir Fort Tuscelan.

Conan et son groupe d'éclaireurs parcourent la frontière sans relâche afin de sauver ceux qui peuvent encore l'être. Ayant atteint la lisière méridionale de la province, où s'étendent de vastes marécages, ils arrivent à l'orée d'un

village que des colons paniqués devant l'avancée picte sont en train de fuir. Seule une courageuse prêtresse de Mitra est restée en arrière afin de retarder les sauvages guerriers et empêcher un massacre inéluctable.

Conan et ses alliés gagnent le village afin d'installer des barricades de fortune. La prêtresse se lance dans un rituel magique complexe, utilisant les six reliques de son village, pour barrer la route aux troupes de Zogar Sag et laisser aux colons le temps de s'enfuir.

OBJECTIF


Les Héros l'emportent si le pion Invocation  atteint la case 0 de la Piste Compte-tour ou si la Prêtresse de Mitra survit jusqu'à la fin du tour 12. Le rituel est accompli.


MISE EN PLACE

La partie commence par le tour de l'Overlord.

- Guerrier : Conan (Hache de bataille, Écu, Armure de cuir)
- Maraudeur : Shevatas (Arc bossonien, Épée)
- Sorcier : Hadrathus (Dague, et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra, Tempête d'éclairs). Il commence sans le Halo de Mitra activé.



Placez le pion Invocation  sur la case 10 de la Piste Compte-tour.

Placez le jeton d'Activation  face numérotée visible dans la Zone de Fatigue du Livre de Skelos. Il sera rafraîchi avec les autres jetons d'Activation 1 à 5, après qu'ils auront été piochés et placés en Zone de Fatigue.

 Après la mise en place, chaque Héros déplace 4 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.


ÉVÉNEMENT


Réalisez ces événements dans l'ordre :

1. **Hordes pictes** : Amenez en renfort tous les Guerriers pictes morts dans les zones de renfort, en les répartissant au maximum. Faites de même pour tous les Chasseurs pictes rouges, puis pour tous les Chasseurs pictes incolores. Les joueurs peuvent choisir les zones de renfort où placer les éventuelles figurines restantes.
2. **Hâte bestiale** : Chaque Guerrier pictes et Chasseur pictes rouge amené en renfort par l'événement « Hordes pictes » précédent gagne 2 points de mouvement, à dépenser immédiatement.
3. **Incantation** : Lancez  (sans Relance possible) pour chaque Relique sur le plateau. Pour chaque succès obtenu, reculez le pion Invocation  d'une case sur la Piste Compte-tour.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent, à l'exception de la règle des tentures modifiée comme suit : les unités de l'Overlord ne dépensent pas 1 point de mouvement supplémentaire pour entrer ou sortir d'une hutte.

Relique : Si une unité de l'Overlord entre dans une zone avec une Relique, représentée par un pion , retirez la Relique du plateau.

Barricades : Les Barricades sont infranchissables et bloquent les lignes de vue, mais peuvent être attaquées selon les règles normales d'Attaque. Chaque Barricade n'a pas de Défense passive et 12 points de vie en début de partie. Utilisez les pions  correspondants pour suivre leurs points de vie. Une fois à 0, retirez la Barricade du plateau.

Prêtresse de Mitra : Elle est représentée par la figurine de la Princesse. Elle ne se déplace pas, ne peut pas être portée, et ne peut pas être attaquée normalement. Si une unité de l'Overlord se trouve dans la zone de la Prêtresse au début du tour de l'Overlord, cette dernière est tuée et les Héros perdent immédiatement la partie.

Pictes : Les unités de l'Overlord attaquent la Barricade la plus proche. Lorsque la Barricade la plus proche est retirée du plateau, elles tentent d'atteindre les objectifs décrits ci-dessous.

Guerriers pictes : Ciblent le Héros le plus puissant.

Zogar Sag & Chasseurs pictes rouges : Zogar Sag et les Chasseurs pictes rouges tentent de détruire les Reliques. Ils dépensent TOUS leurs points de mouvement pour essayer d'atteindre la zone de la Relique la plus proche. Lorsqu'ils se déplacent, ils évitent le phénomène de gêne si possible, tout en suivant le chemin le plus court. Ils n'attaquent un Héros que s'ils terminent leur mouvement dans la zone d'un Héros. S'il n'y a plus de Reliques sur le plateau, Zogar Sag cible le Héros le plus puissant et les Chasseurs pictes rouges suivent les règles de ciblage standard.

Chasseurs pictes incolores : Ciblent la Prêtresse de Mitra. Ils dépensent TOUS leurs points de mouvement pour essayer de l'atteindre. Lorsqu'ils se déplacent, ils évitent le phénomène de gêne si possible, tout en suivant le chemin le plus court. Ils n'attaquent un Héros que s'ils terminent leur mouvement dans la zone d'un Héros.

OPTIONS

Mode quatre joueurs

- **Mercenaire** : Bêlit (Cotte de mailles, Lance d'ornement), commande 5 Gardes de Bêlit. Elle commence dans la même zone que les autres Héros.
- **Chef suprême** : Lorsque Bêlit utilise sa compétence Commandement, elle peut dépenser une gemme pour activer tous les Gardes de Bêlit en suivant la règle Attaquants rusés (voir page 7), au lieu d'une gemme par unité.
- **Rappel** : L'Overlord a 4 activations par tour.



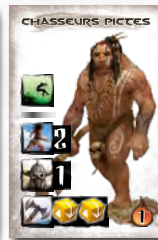
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6



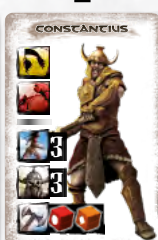
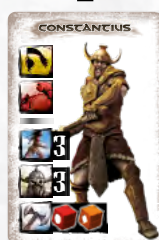
(5 Max)



(3 Max)



(12 Max)



Mode difficile :
Remplacez un
de ces groupes
de tuiles.

Nicolas Marfeuil / Ken Meyri



Conan arpente sa cellule tel un lion en cage. Pendant que ses yeux d'un bleu incandescent scrutent chaque recoin à la recherche d'une échappatoire, il enrage littéralement d'avoir failli à sa mission de protection de la princesse Olivia, fille du roi d'Ophir.

L'intégralité du détachement chargé d'escorter la princesse en visite dans le sud du royaume a été massacrée par des soldats kothiens. Le Cimmérien, après avoir réalisé une sanglante moisson, a finalement succombé sous le nombre des ennemis et la fureur d'un étrange homme-singe surpuissant.

Olivia et Conan sont désormais prisonniers du Capitaine

Arbanus, homme de confiance du roi Strabonus de Koth. Ce dernier a préféré la ruse et le rapt à de coûteuses opérations militaires pour s'approprier les mines d'or qui font la richesse d'Ophir.

Les Kothiens, rapidement repérés et traqués après leur forfait, sont parvenus à se retrancher dans un ancien fortin situé à la frontière des deux royaumes. Tandis que les troupes ophiriennes prennent position en installant des machines de guerre, les compagnons d'armes du Cimmérien infiltrent les lieux pour tenter une délicate mission de sauvetage. La volonté du roi d'Ophir est explicite : sa fille ne doit pas tomber vivante entre les mains de Strabonus.

OBJECTIF

Les Héros l'emportent si un Héros parvient à fuir le fortin avec Olivia avant la fin du tour 8. Si Olivia meurt, les Héros perdent immédiatement la partie.

MISE EN PLACE

La partie commence par le tour des Héros.

- Guerrier : Conan (Hache de bataille, Écu, Armure de cuir)
- Maraudeur : Shevatas (Épée, Lames de lancer)
- Sorcier : Hadrathus (Dague, et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra, Tempête d'éclairs). Il commence sans le Halo de Mitra activé.



Après la mise en place, chaque Héros déplace 4 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.

CARTES ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre est une Manipulation simple. Le paquet de cartes Équipement contient : Potion de vie x2, Orbe explosif x2, Cotte de mailles, Arbalète.

ÉVÉNEMENT

Réalisez ces événements dans l'ordre :

1. **Garnison** : Ajoutez 1 Hyène et 1 Garde Bossonien dans chaque zone de renfort . S'il n'y en a pas assez pour chaque zone, les joueurs choisissent. Puis ajoutez 1 Archer bossonien dans la zone du pion Escalier .
2. **Chute d'un rocher** : Ciblez la zone du Héros le plus puissant et lancez (Relance possible). Chaque Héros (y compris Olivia) dans cette zone subit autant de dégâts inévitables que le nombre de succès obtenus. Les unités de l'Overlord ne sont pas affectées.

SPECIAL RULES

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent.

Olivia : Olivia est inconsciente, un Héros peut la porter en réalisant une Manipulation simple.

Son Encombrement est de 6. Olivia n'a qu'un seul point de vie et aucune Défense passive. Elle est tuée si elle subit des dégâts, et les Héros perdent immédiatement la partie.

Geôlier : Arbanus de Koth est représenté par le Capitaine. Lorsqu'il meurt, placez la carte Clef dans sa zone. Prendre la Clef après avoir tué Arbanus est une Manipulation simple.

Cellule d'Olivia : La porte de la cellule d'Olivia ne peut être ouverte qu'avec la Clef et en réalisant une Manipulation simple.

Cellule de Conan : La porte de la cellule de Conan ne peut être ouverte qu'avec une Manipulation complexe de difficulté 2, ou avec la compétence Défoncer les Cloisons.

Portes : Une unité (Héros ou Overlord) autre qu'une Hyène peut franchir une porte (sauf les portes des cellules d'Olivia ou de Conan) comme s'il s'agissait d'une limite de zone en dépensant 1 point de mouvement supplémentaire. Après qu'une unité ait franchi une porte, retirez-la du plateau. Lorsqu'elles déterminent un chemin vers le Héros Cible, les Hyènes ne prennent pas en compte les chemins passant par des portes fermées.

Coup critique : Si une Hyène obtient 2 succès lors d'une attaque, lancez et ajoutez le résultat à la puissance d'attaque.

Thak : Thak cible le Héros le plus puissant.

Fuir le fortin : Pour fuir le fortin, un Héros doit réaliser 1 mouvement normal à partir d'une des deux zones de renfort . Si un Héros quitte le plateau, il ne peut plus revenir dans la partie. Un Héros qui a fui n'est pas considéré comme mort et continue de compter dans le calcul du nombre d'activations de l'Overlord.



OPTIONS

Mode quatre joueurs

- **Mercenaire** : Bêlît (Lance d'ornement, Bouclier tribal), commence dans la même zone qu'Hadrathus.
- Après la mise en place, chaque Héros déplace 5 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.
- **Rappel** : L'Overlord a 4 activations par tour.



1 2 3 4 5 6 7



6



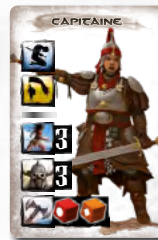
(10 Max)



(5 Max)



(5 Max)



8



Mode difficile :
Remplacez une
de ces tuiles.

Frédéric Henry / Ken Meyri



LA COLÈRE D'ANU

Deux audacieux voleurs, un déserteur du Gunderland et un barbare cimmérien, se sont forgé en quelques mois une solide réputation parmi les cités-États de Corinthe en dérobant d'importantes richesses et en s'en prenant aux caravanes qui empruntent la Route des rois.

Un prêtre d'Anu corrompu, tout à la fois receleur et espion au service de la police de l'une des cités, dénonce les deux larrons et provoque la capture du Gunderman qui est immédiatement pendu. Conan, dans toute l'impétuosité de sa jeunesse, venge la mort de son associé et rétablit la justice en

pillant le temple d'Anu et en éviscérant le prêtre responsable. Le Cimmérien, lors de sa fuite, est malheureusement victime de la « Colère d'Anu », un puissant sortilège capable de lui faire perdre la raison en quelques jours sous l'emprise de terrifiantes hallucinations. Il n'a que peu de temps pour retrouver le prêtre à l'origine de cette malédiction et la briser. Lors d'une procession religieuse entre deux cités-États, Conan saisit l'occasion d'agir. Les prêtres d'Anu, leur escorte de soldats et l'étrange homme-singe qu'ils exhibent le long du parcours font halte dans une auberge.


OBJECTIF

Conan l'emporte s'il quitte l'auberge en atteignant l'une des deux zones de la rue à l'extérieur, libéré de la malédiction, avant la fin du tour 12. Si Conan meurt ou quitte l'auberge sans que la malédiction ne soit brisée, il perd la partie.

MISE EN PLACE


La partie commence par le tour des Héros.

- Guerrier : Conan (Épée, Armure de cuir)

Mettez de côté la figurine de Thak et le jeton d'Activation , ils seront utilisés plus tard dans la partie.

Placez aléatoirement les 5 pions Trésor ci-dessous face cachée sur le plateau pour représenter les prêtres et le grand prêtre.






 Après la mise en place, Conan déplace 0 gemme de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.


CARTES ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre est une Manipulation simple. Le paquet de cartes Équipement contient : Potion de vie x3, Orbe explosif x2, Coffre vide.

ÉVÉNEMENT

Réalisez l'un des événements ci-dessous, en fonction du nombre de prêtres ayant été retirés du plateau :


- **0-1 prêtre** : Ajoutez 1 Garde bossonien incolore dans chaque zone de renfort .
- **2 prêtres** : Ajoutez 1 Garde bossonien incolore dans la zone de renfort  à l'extérieur de l'auberge. Chaque Garde bossonien incolore gagne 2 points de mouvement à dépenser immédiatement.
- **3 prêtres** : « Déchaîné » Ajoutez le jeton d'Activation  face cachée dans la Zone d'Énergie disponible du Livre de Skelos et placez Thak comme indiqué sur le plan. Si l'événement « Déchaîné » a déjà été réalisé, cette activation est perdue.



- **4+ prêtres** : Ajoutez 1 Garde bossonien incolore dans la zone de renfort  à l'extérieur de l'auberge. Chaque Garde bossonien incolore gagne 2 points de mouvement à dépenser immédiatement.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent, y compris celle concernant le bar.

Overlord courroucé : L'Overlord a 2 activations par tour.

Interrogatoire : Si Conan se trouve dans la zone d'un prêtre, il peut dépenser 1 gemme en Attaque au corps-à-corps et lancer  (sans Relance possible). Ce jet n'est pas sujet au phénomène de gêne. Réolvez l'un des effets suivants en fonction du nombre de succès obtenus :

- 0 : Le prêtre résiste à l'interrogatoire ; aucun effet.
- 1-2 : Le prêtre parle ; retournez le pion . S'il s'agit du grand prêtre, la malédiction est brisée. Puis, retirez le pion du plateau.
- 3 : Le prêtre meurt avant de parler ; ne retournez pas le pion . Mettez-le de côté et ne le retournez que lorsque Conan quittera l'auberge.

Overlord enragé : Si le premier ou le second prêtre interrogé se révèle être le grand prêtre, réalisez immédiatement l'événement « Déchaîné ». A partir de maintenant, l'Overlord a 3 activations par tour.

Fureur de Thak : Au début du tour 8, réalisez l'événement « Déchaîné ». Si Conan entre dans la zone de Thak avant que l'événement « Déchaîné » n'ait été réalisé, réalisez-le dès que Conan entre dans la zone.



1

2

3

4

5



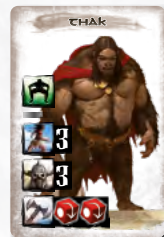
(2 Max)



(2 Max)



(10 Max)



10 



Mode difficile :
Remplacez une de
ces tuiles.



David Berthel / Ken Meyzi



Ayant flairé un guet-apens lors d'un rendez-vous avec des pirates des îles Baracha, Conan a fui Tortage et a rejoint l'équipage du Capitaine Zaporavo, sur Le Vandale. En quelques semaines, la personnalité du Cimmérien et ses connaissances de marin l'ont rendu très populaire auprès des flibustiers ; devenu un meneur influent, il a réussi à capter l'attention de la voluptueuse Sancha, la favorite du mercenaire zingaran.



Zaporavo est cependant resté très méfiant vis-à-vis de celui qu'il perçoit désormais comme un rival qu'il faudra tôt ou tard éliminer. Mais l'heure n'est pas au règlement de compte, car les voiles d'un vaisseau marchand argosséen apparaissent à l'horizon.

Les hommes d'équipage du Vandale rejoignent leur poste de combat et s'attaquent avec succès à cette proie facile qui n'offre finalement que peu de résistance. Le bateau capturé étant intact, Zaporavo souhaite en tirer profit tout autant que de sa cargaison. Décision est prise de faire voile en direction du port zingaran le plus proche.

Tandis que Conan se retrouve sur le navire argosséen avec une partie des marins qui lui est favorable, il choisit de forcer le destin et déclenche une mutinerie pour non seulement s'emparer du vaisseau marchand, mais aussi s'attaquer au Vandale pendant que celui-ci est affaibli.

OBJECTIF

Les Héros l'emportent s'ils accomplissent ces objectifs dans l'ordre :



1. Rattraper Le Vandale (le pion Invocation  atteint la case 6 de la Piste Compte-tour).
2. Tuer Zaporavo.
3. Couler le Vandale (le pion Alarme  atteint la case 8 de la Piste Compte-tour).

MISE EN PLACE

La partie commence par le tour des Héros.

- Guerrier : Conan (Hache de bataille, Armure de cuir)
- Maraudeur : Shevatas (Dague de parade, Lames de lancer, Armure de cuir)

Ce scénario commence sur le navire marqué ①. Aucune unité ne peut quitter ce navire tant qu'il n'a pas rattrapé Le Vandale, ce qui permettra d'accéder à l'ensemble du plateau. **Ne placez aucune unité sur Le Vandale pendant la mise en place initiale.**

Placez le pion Invocation  et le pion Alarme  sur la case 0 de la Piste Compte-tour.

Mettez de côté le jeton d'Activation , il sera utilisé plus tard dans la partie.





- Après la mise en place, chaque Héros déplace 4 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.

CARTES ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre est une Manipulation complexe de difficulté 2. Le paquet de cartes Équipement contient : Potion de vie x2, Orbe explosif, Arbalète.

ÉVÉNEMENT

Réalisez ces événements dans l'ordre :

1. **Renfort** : Amenez en renfort 1 Pirate vert, 1 Pirate bleu et 1 Archer bossonien dans la zone de renfort  du navire 1. Si le navire des Héros a rattrapé Le Vandale, faites de même pour Le Vandale.
2. **Tourner casaque** : Lancez  (sans Relance possible). Pour chaque succès obtenu, remplacez un Pirate mutin par un Pirate de la réserve (si possible).
3. **Navigation** : Reculez le pion  ou  (suivant celui qui est en jeu) d'une case sur la Piste Compte-tour, si possible.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent, avec la modification suivante : Toute unité (Héros ou Overlord) entrant dans l'eau meurt dévorée par les requins.



Saut : Si une unité échoue dans sa tentative de saut, elle reste dans la zone de départ du saut. Les unités de l'Overlord sautent en priorité depuis une zone avec la difficulté de saut la plus faible, sauf si sauter depuis une zone avec une difficulté plus élevée ne soit le seul moyen d'atteindre leur Héros Cible ou leur Héros Cible Alternatif.

Duellistes : Le Capitaine et Zaporavo ciblent le Héros le plus puissant.



Pirates mutins : Les Pirates rouges sont des mutins, Alliés des Héros, mais ils ne sont pas activés avec la compétence Commandement. Une fois par tour des Héros, les Héros peuvent activer gratuitement tous les Pirates de la tuile de Pirates rouge. Ils sont activés de la même manière que les unités de l'Overlord (Mouvement + Attaque), mais ne peuvent pas bénéficier d'amélioration ponctuelle.



(5 Max)

Avec moi ! : Au début de chaque tour des Héros, lancez  (sans Relance possible). Pour chaque succès obtenu, placez 1 Pirate mutin rouge dans la zone de Conan. Si le résultat est vierge, reculez le pion  d'une case, si possible. **Note** : Une fois que les Héros ont rattrapé Le Vandale (voir ci-dessous), cette règle spéciale ne s'applique plus.

Pirates innombrables : Lorsqu'une tuile de Pirates est activée par l'Overlord, amenez en renfort 1 Pirate correspondant (si possible) avant d'activer la tuile. **Note** : Une fois que les Héros ont rattrapé Le Vandale (voir ci-dessous), cette règle spéciale ne s'applique plus.

Rattraper Le Vandale : Un Héros dans une zone marquée ② et occupée en majorité par le camp des Héros peut réaliser une Manipulation simple pour avancer le pion  d'une case. Cette action n'est possible qu'une fois par tour, par zone, et par Héros. Lorsque le pion Compte-tour atteint la case 6, retirez le pion  et effectuez les actions suivantes dans l'ordre :

1. Ajoutez le jeton d'Activation **6** face cachée dans la Zone d'Énergie disponible du Livre de Skelos, et placez Zaporavo comme indiqué sur le plan.
2. Placez deux Archers Bossoniens sur Le Vandale comme indiqué sur le plan (si possible).
3. Placez tous les Pirates verts et tous les Pirates bleus restants dans la réserve dans les zones marquées **4**, en les répartissant au maximum.

Tir de baliste : Un Héros dans une zone marquée **3** et occupée en majorité par le camp des Héros peut réaliser une Manipulation simple pour déclencher un tir de baliste. Lancez **6** (sans Relance possible). Pour chaque succès obtenu, avancez le pion **6** d'une case. Cette action n'est possible qu'une fois par tour et par zone. Lorsque le pion **6** atteint la case 8, Le Vandale coule. Si Zaporavo est sur Le Vandale lorsqu'il coule, il meurt dévoré par les requins.



(5 Max)



(5 Max)



(5 Max)



8



10



Philippe Velle / Ken Meyri



Les rires et les vociférations fusent tandis que résonne le tintement des chopes remplies d'ale qui s'entrechoquent. Conan et ses compagnons festoient, dilapidant les restes de leur dernière solde, perçue il y a peu alors qu'ils servaient encore dans l'armée du royaume d'Ophir.

Aujourd'hui, ils sont bruyamment attablés à la taverne du Rat, car Conan est de retour en Corinthe dans la cité-État dirigée par le Prince Murilo, qu'il a autrefois aidé à se débarrasser d'un puissant rival en la personne du prêtre rouge Nabonidus. Le Cimmérien a reçu un message du Prince, lui signifiant son intention de le rencontrer

hors protocole officiel. Rendez-vous a ainsi été pris à la taverne. Mais Conan et ses compagnons ne se doutent pas qu'ils ont été attirés dans un vil traquenard. De puissants notables, dont le projet est de renverser Murilo, ont drogué leurs boissons et les ont emprisonnés dans la salle basse de la taverne.

Les conspirateurs sont aidés par Jenna, une catin proche de Nabonidus et humiliée par Conan : elle est partie délivrer la créature du prêtre rouge, Thak, gardée captive depuis sa confrontation avec Conan et désireuse de se venger.

OBJECTIF

Les Héros l'emportent si tous les Héros parviennent à fuir la taverne en vie avant la fin du tour 8.

MISE EN PLACE

La partie commence par le tour des Héros.

- Guerrier : Conan
- Maraudeur : Shevatas
- Sorcier : Hadrathus (3 sorts : Guérison de Mitra, Possession de Set, Contrôle mental).

Mélangez les 10 cartes Équipement suivantes pour former une pile de Fouille : Bouclier, Kriss, Lance d'ornement, Dague de parade, Fétiche picte, Écu, Artefact stygien, Épée, Couronne de Xuthal x2.

Mettez de côté la figurine de Thak et le jeton d'Activation



, ils seront utilisés plus tard dans la partie.





Après la mise en place, chaque Héros déplace 4 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.

CARTES ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre est une Manipulation complexe de difficulté 2. Le paquet de cartes Équipement contient : Potion de vie x2, Orbe explosif x2.

ÉVÉNEMENT


Renfort : Amenez en renfort 1 Garde bossonien rouge, 1 Garde bossonien bleu et 1 Archer bossonien dans la zone de renfort . Activez ensuite toutes les unités nouvellement placées. Puis lancez  (sans Relance possible) pour chaque figurine de sbire couchée. Si la somme des succès obtenus est de 2 ou plus, l'alerte est donnée (voir règle spéciale **Alerte** !).

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent, y compris celle concernant le bar.

Sous bonne garde : Les deux portes rouges ne peuvent pas être ouvertes par les Héros, mais les unités de l'Overlord les franchissent comme s'il s'agissait d'une limite de zone et les referment.



Libres comme l'air : Ouvrir la porte de la cellule des Héros est une Manipulation complexe de difficulté 5.

Récupérer de l'équipement : Un Héros peut réaliser une Manipulation simple pour fouiller une zone avec un pion . Piochez une carte sur la pile de Fouille et retirez le pion du plateau. Beaucoup de ces objets sont inutiles, mais certains sont de l'équipement utilisable.

Tapis dans l'ombre : L'Overlord a 1 activation de moins par tour que la normale, tant que l'alerte n'a pas été donnée. Lorsqu'un sbire (Garde bossonien ou Archer) meurt, couchez sa figurine dans sa zone au lieu de la retirer du plateau. Un Héros dans la zone d'une figurine couchée peut réaliser une Manipulation simple pour la retirer du plateau s'il n'y a pas d'unité ennemie vivante dans la zone.

Alerte ! : L'alerte est donnée si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Un Héros utilise sa compétence Défoncer les cloisons ou un Orbe explosif.
- Pendant l'événement « Renfort », la somme des succès obtenus est de 2 ou plus.
- À la fin du tour 4.

Lorsque l'alerte est donnée, retirez toutes les figurines de sbires couchées du plateau, amenez en renfort toutes les unités mortes, placez Thak dans la zone de renfort , ajoutez le jeton d'Activation  face cachée dans la Zone d'Énergie disponible du Livre de Skelos, puis activez toutes les unités nouvellement placées. La règle spéciale Tapis dans l'ombre ne s'applique plus.

Archers bossoniens : Ciblent le Héros le plus puissant.

Thak : Cible le Héros le plus puissant. Le sort Contrôle mental ne fonctionne pas sur lui.

Évasion : Lorsqu'un Héros ouvre le dernier coffre, il prend également la carte Outils. Un Héros avec la carte Outils dans une zone avec une fenêtre peut réaliser une Manipulation complexe de difficulté 3. S'il réussit, cette zone devient une sortie et les Héros peuvent maintenant fuir la taverne (1 mouvement normal à partir de cette zone). Défaussez la carte Outils. Une fois qu'un Héros a fui, il ne peut plus revenir dans la partie. Un Héros qui a fui n'est pas considéré comme mort et continue de compter dans le calcul du nombre d'activations de l'Overlord.



OPTIONS

Mode quatre joueurs

- **Mercenaire** : Bêlit, commence dans la même zone que les autres Héros.
- Après la mise en place, chaque Héros déplace 6 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.
- **Rappel** : L'Overlord a 4 activations par tour.



1

2

3

4

5

6



(5 Max)



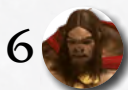
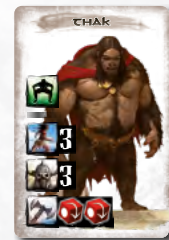
(5 Max)



(3 Max)



3



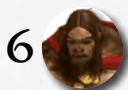
6



Mode difficile :
Remplacez une
de ces tuiles.



3



6

Philippeville 1 Ken Meyzi



La situation est critique. La province aquilonienne du Conajohara est sur le point de disparaître, submergée par l'assaut massif des tribus pictes unifiées et dirigées par le redoutable shaman Zogar Sag. Depuis des jours, Conan et son groupe d'éclaireurs arpentent la frontière délimitée par la Rivière Noire et livrent de féroces combats afin de protéger les colons en fuite face aux massacres.

Atteignant un petit village, ils se rendent bien vite compte que toute la population a été décimée. Sur certains corps la peau est noircie et ratatinée alors que d'autres semblent avoir été atrocement mutilés par quelque terrible bête sauvage. « Ne vous y trompez pas, grogne soudain le Cimmérien, il s'agit bien de l'œuvre de Zogar Sag. Il commande aux bêtes sauvages et j'ai

déjà vu d'autres victimes de la mort noire des marécages... » Ils quittent les lieux, l'humeur sombre, et s'en retournent vers la rivière.

Au crépuscule, ils découvrent un autre village déserté par ses habitants, mais encore intact. Exténués, ils décident de passer la nuit sur place. Conan les met en garde : « Soyez certains que les Pictes viendront bientôt rayer cet endroit de la carte. Aussi, prenons un peu de repos tant que nous le pouvons et ensuite, nous leur ferons payer leurs crimes ! »

Lorsque l'aube rouge se lève, Conan lui-même a fini par sombrer dans le sommeil ; mais la civilisation n'a jamais altéré son infailliable instinct et il est déjà debout avant que le premier Picté n'ait pénétré dans le village.

OBJECTIF

Les Héros l'emportent s'ils ont marqué plus de points que l'Overlord à la fin du tour 8.


MISE EN PLACE


La partie commence par le tour de l'Overlord.

- Guerrier : Conan (Cotte de mailles)
- Maraudeur : Shevatas (Armure de cuir)
- Mercenaire : Valeria (Armure de cuir)


Mélangez les 8 cartes suivantes : Objectif (A, B, C, D, E), Trésor sacré x2, Idole Yag-Kosha. Placez aléatoirement 1 carte face cachée dans chaque zone de hutte.

Puis mélangez les 8 cartes suivantes : Épée de Conan, Potion de vie x2, Dague de parade, Sabre de pirate, Épée, Épée turanienne, Épée à deux mains. Placez aléatoirement 1 carte face cachée dans chaque zone de hutte (2 cartes par zone au total).

Placez le pion Alarme  sur la case 0 de la Piste Compteur si un Héros retourne la carte Objectif E. Avancez le pion d'une case chaque fois que ce Héros tue un ennemi après avoir retourné l'Objectif E.

 Après la mise en place, chaque Héros déplace 3 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.

ÉVÉNEMENT

Hordes pictes : Amenez en renfort 1 Guerrier picté dans chaque zone de renfort . S'il n'y a pas assez de Guerriers pictes, choisissez les zones de renfort. Faites de même pour les Chasseurs pictes, puis pour les Hyènes.



RÈGLES SPÉCIALES


Zogar Sag : Cible le Héros le plus puissant.

Fouille : Un Héros dans une hutte peut réaliser une Manipulation complexe de difficulté 1 pour fouiller la hutte. Retournez les deux cartes Équipement face visible dans la zone. Le Héros peut les ramasser gratuitement.

Si l'une des cartes est une carte Objectif, elle devient l'objectif du Héros. Ce Héros doit être celui qui l'accomplit pour gagner les points correspondants. Un Héros ne peut avoir qu'un seul objectif. S'il retourne une autre carte Objectif, cette dernière est retirée du jeu et aucun autre Héros ne peut l'accomplir.

Brûlez tout : Au début de leur activation, si Zogar Sag ou les Guerriers pictes n'ont pas de Héros dans leur zone, ils tentent de mettre le feu aux zones de huttes adjacentes avant d'effectuer leur activation.

Pour chaque zone de hutte adjacente, lancez  (sans Relance possible) et ajoutez un pion Flamme  de valeur égale au nombre de succès obtenus. Si une zone de hutte atteint un total de valeur de Flamme de 3, elle ne peut plus recevoir de pion. De plus, aucune unité (Héros ou Overlord) ne peut entrer dans une zone avec une valeur de Flamme de 3. Les Équipements qui s'y trouvent sont perdus, défaussez toutes les cartes de cette zone face cachée sans les révéler.

Au début du tour des Héros, tous les Héros dans une hutte en feu subissent  (sans Relance possible) de dégâts inévitables par Flamme dans la hutte (c'est-à-dire 1, 2 ou 3 dés).






Fuite du village : Si un Héros quitte le plateau (1 mouvement normal à partir d'une zone située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie. Un Héros qui a fui n'est pas considéré comme mort et continue de compter dans le calcul du nombre d'activations de l'Overlord.

Saccage : Si Zogar Sag et/ou les Guerriers pictes sont activés et qu'il n'y a pas de Héros vivant sur le plateau, ils se déplacent vers une zone où ils sont adjacents au plus grand nombre de huttes n'ayant pas un total de valeur de Flamme de 3.

Décompte des points :

Pour l'Overlord : 1 point par Flamme sur le plateau.

Pour les Héros : Le camp des Héros gagne 5 points par objectif si le Héros ayant retourné une carte Objectif effectue certaines actions après qu'il a retourné la carte :

-  Tuer Zogar Sag.
-  Fuir le plateau par la zone de route en haut à gauche avec l'Idole Yag-Kosha.
-  Ne plus subir plus aucun dégât dû aux Flammes et être en vie à la fin de la partie.
-  Fuir le plateau avec les deux Trésors sacrés.
-  Tuer au moins 10 ennemis.



1 2 3 4 5 6



(8 Max)



(5 Max)



(5 Max)



8



Mode difficile :
Remplacez une
de ces tuiles.



Laurent Pouchain / Ken Meyzi



La rumeur s'est vite répandue parmi les voleurs d'Asgalun : Le Vandale est au mouillage dans le port de la cité pelishtim et son capitaine Zaporavo aurait découvert une copie des textes de Vathelos l'Aveugle.

La légende veut que cet antique récit contienne le secret permettant d'ouvrir les portes d'un dôme étincelant qui se dresse sur les mystérieuses ruines millénaires de Kuthchemes, dans les vastes étendues désertiques au sud-est des terres de Shem.

« La promesse d'un trésor fabuleux pour qui aurait l'audace de s'emparer de ce grimoire » a dit Shevatas, roi des voleurs de Zamora. Ces mots résonnent encore aux oreilles de Conan

lorsque les deux hommes s'installent dans l'auberge où séjourne Zaporavo. Leur plan est simple : attendre la faveur de la nuit pour s'emparer du grimoire dissimulé dans l'une des chambres. L'ambiance est aux réjouissances, grâce aux flibustiers débarqués du Vandale et venus dilapider leur butin en alcool et en femmes. Mais l'endroit se remplit peu à peu de soldats shémites, le mercenaire zingaréen ayant manifestement soudoyé un capitaine du Guet afin d'assurer ses arrières. L'auberge se transforme subitement en piège mortel lorsque la méfiance et la perspicacité de Zaporavo lui font percer à jour l'identité des nouveaux venus.

OBJECTIF

Les Héros l'emportent si Conan parvient à fuir l'auberge avec le Grimoire avant la fin du tour 8.

MISE EN PLACE

La partie commence par le tour des Héros.

- Guerrier : Conan (Épée de Conan, Armure de cuir)
- Maraudeur : Shevatas (Kriss, Armure de cuir, Lames de lancer)




Après la mise en place, chaque Héros déplace 4 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.

CARTES ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre est une Manipulation complexe de difficulté 2. Le paquet de cartes Équipement contient : Clef, Potion de vie x2, Artefact stygien, Outils.

ÉVÉNEMENT

Renfort : Amenez en renfort 1 Garde bossonien rouge, 1 Pirate et 1 Archer bossonien dans la zone de renfort .

RÈGLES SPÉCIALES

Ce scénario fonctionne différemment de la plupart des scénarios Solo/coop. Les jetons d'Activation ne sont pas utilisés pour activer les unités. Le nombre d'activations ne dépend pas du nombre de Héros sur le plateau. Le tour de l'Overlord se passe toujours ainsi :

Séquence du tour de l'Overlord

1. Avancez le pion Compte-tour.
2. Activez toutes les tuiles dans l'ordre de la Rivière, de gauche à droite.

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent, y compris celles concernant le bar, les tables et les tabourets. Les unités de l'Overlord appliquent toujours la règle des tabourets, si possible.

Coffre rouge : Ce coffre ne peut être ouvert qu'avec la Clef, les Outils, et l'Artefact stygien. Le Héros qui les possède peut ouvrir le coffre avec une Manipulation simple. Il prend alors la carte Équipement Grimoire au lieu d'une carte du paquet de cartes Équipement. Ce coffre ne peut pas être déplacé.

Pirates redoutables : Si un Pirate ne peut pas atteindre un Héros pour l'attaquer, il se déplace vers le Héros le plus proche.

Gardes postés : Les Gardes bossoniens et le Capitaine ciblent le Héros le plus proche au rez-de-chaussée. Si aucun Héros n'est au rez-de-chaussée, ils ne s'activent pas.

Mano a mano : Zaporavo cible le Héros le plus puissant. S'il ne peut atteindre aucun Héros, il se déplace vers le Héros le plus proche.

Fuir l'auberge : Pour fuir l'auberge, Conan doit réaliser 1 mouvement normal à partir d'une des deux zones de la rue à l'extérieur. Si Conan quitte le plateau, il ne peut plus revenir dans la partie.



1

2

3

4

5

6



(4 Max)



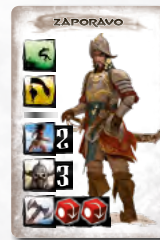
(4 Max)



(4 Max)



3



5



Mode difficile :
Remplacez une
de ces tuiles.



Adhane Badi / Ken Meyzi



La traque touche à sa fin. Là, aux limites du royaume de Némédie, Conan a retrouvé la piste de Skuthus, le sorcier qu'il poursuit sans relâche depuis la cité de Numalia.

Venu de Stygie, ce redoutable nécromancien a échoué dans sa tentative d'éliminer Kalanthes, le prêtre d'Ibis connu pour avoir consacré sa vie à combattre le culte de l'archidémon Set. Le sorcier n'avait pas envisagé que les mercenaires chargés de la protection du prêtre seraient aussi tenaces. Kalanthes, blessé, est resté à Numalia.

Aujourd'hui réfugié dans un village dont il a impitoyablement décimé la population avec ses noirs sortilèges, Skuthus

reconstitue ses forces et se prépare à recevoir ses poursuivants. Il ne peut décevoir son mentor une seconde fois, car Thoth-amon, Grand prêtre de Set, compte sur lui pour le débarrasser de Kalanthes, son plus mortel ennemi.

Tandis que la porte de l'auberge abritant Skuthus cède sous les coups de boutoir de l'immense Cimmérien bardé de fer qui mène ses hommes au nom d'Ibis, le sorcier se lance dans d'étranges incantations aux sonorités gutturales. Alors que l'air se met à vibrer tout autour de lui, il éclate d'un rire grave, car il sait qu'une fois qu'il aura échappé à ces mercenaires, il n'y aura plus aucun obstacle à la mort de Kalanthes.

OBJECTIF

Les Héros l'emportent s'ils tuent Skuthus avant la fin du tour 8.

MISE EN PLACE

La partie commence par le tour des Héros.

- Guerrier : Conan (Hache de bataille, Bouclier, Armure de cuir)
- Maraudeur : Shevatas (Kriss, Lames de lancer)
- Sorcier : Hadrathus (Dague, et 3 sorts : Tempête d'éclairs, Halo de Mitra, Téléportation). Il commence sans le Halo de Mitra activé.




Après la mise en place, chaque Héros déplace 4 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.

CARTES ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre est une Manipulation simple. Le paquet de cartes Équipement contient : Potion de vie x2, Javelot x2, Cotte de mailles, Arbalète, Écu, Épée.

ÉVÈNEMENT

Renfort : Amenez en renfort 1 Momie incolore dans chaque zone de renfort . S'il n'y a pas assez de Momies, répartissez-les dans les zones de renfort les plus favorables aux Héros. Faites de même pour les Squelettes. Enfin, amenez en renfort 1 Momie bleue dans la zone de Skuthus.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent, y compris celle concernant le bar.

Sorcier insaisissable : Skuthus ne s'active pas. Il dispose des sorts Halo de Set et Nuée pestilentielle. Il lance Nuée pestilentielle chaque fois qu'un Héros entre dans sa zone.


Le Halo de Set est toujours actif. En plus de ses effets normaux, le Halo de Set accorde à Skuthus un bouclier magique qui l'empêche de subir plus de 2 dégâts par attaque.

Lorsque Skuthus subit des dégâts, il se téléporte dans une autre pièce. Déterminez cette pièce en suivant les étapes suivantes :

1. Déterminez l'étage où Skuthus se téléporte.

Il se téléporte à l'étage où il y a le moins de Héros. En cas d'égalité, il se téléporte à l'étage où il ne se trouve pas. Considérez les zones d'escaliers comme étant au 1^{er} étage pour cette détermination.

2. Déterminez la pièce où Skuthus se téléporte.

Lancez  (sans Relance possible). Il se téléporte dans la pièce dont le numéro correspond au nombre de succès obtenus. Skuthus ne peut pas rester dans la même pièce, le cas échéant répétez l'étape 2.

3. Invoquez un gardien.

Téléportez la Momie bleue la plus proche de Skuthus dans sa zone. Ignorez les obstacles et les niveaux d'élévation pour déterminer la Momie la plus proche. S'il n'y en a pas sur le plateau, amenez-en une en renfort et téléportez-la dans la zone de Skuthus.

Morts titubants : Les Momies et les Squelettes ne montent sur le bar que si leur Héros Cible s'y trouve. Sinon, ils le contournent.

Démon noir : Cible le Héros le plus puissant.

Portes : Ouvrir la porte rouge est une Manipulation complexe de difficulté 5. Les autres portes peuvent être ouvertes avec une Manipulation complexe de difficulté 2 ou la compétence Défoncer les cloisons. Les unités de l'Overlord ouvrent les autres portes en les franchissant comme s'il s'agissait d'une limite de zone. Une porte ouverte est retirée du jeu.

OPTIONS

Mode quatre joueurs

- **Mercenaire** : Bêlit (Lance d'ornement, Bouclier tribal), commence dans la même zone que les autres Héros.
- Après la mise en place, chaque Héros déplace 5 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.
- **Rappel** : L'Overlord a 4 activations par tour.



1

2

3

4

5



8



(5 Max)



(10 Max)



(5 Max)



6



Mode difficile :
Remplacez
cette tuile.



Frédéric Henry / Ken Meyzi



Poursuivie sans relâche et parvenue, dans un fracas dévastateur, jusqu'au Royaume Noir de Kush, la horde des survivants de l'armée du prince félon Almuric est finalement anéantie aux confins du désert septentrional, lorsque se referme sur elle l'étau des combattants stygiens et kushites.


Conan le Cimmérien, le maître-voleur Shevatas et la redoutable guerrière Valeria sont les seuls survivants du désastre. Ils sont contraints de fuir à travers les vastes étendues hostiles du désert du Sud. Accablés par la faim, la soif et tannés par un soleil meurtrier, ils découvrent au

milieu des sables brûlants un caravansérail oublié par le temps.

Là, au milieu des membres de la garnison gisant apparemment sans vie, une femme superbe mais énigmatique nommée Thalís les accueille. Elle leur explique qu'ils se trouvent dans l'avant-poste de la vaste cité de Xuthal.

Très vite, Thalís presse Conan de ses ardeurs, mais essuie un refus obstiné de la part du barbare. Voyant en Valeria une rivale, elle la capture pour l'offrir en sacrifice à Thog, le dieu de la cité.

OBJECTIF

Les Héros l'emportent si Valeria est en vie et que le pion Énergie  est sur la case 10 ou plus bas sur la Piste Compte-tour, à la fin du tour 8.

MISE EN PLACE

La partie commence par le tour des Héros.

- Guerrier : Conan (Hache de bataille, Cotte de mailles)
- Maraudeur : Shevatas (Armure de cuir, Sabre de pirate, Lames de lancer)
- Mercenaire : Valeria (Armure de cuir, Dague de parade)

Placez le pion Énergie  sur la case 0 de la Piste Compte-tour.




Après la mise en place, Valeria déplace 4 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue, Conan et Shevatas déplacent 0 gemme.

CARTES ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre est une Manipulation complexe de difficulté 2. Le paquet de cartes Équipement contient : Couronne de Xuthal x2, Potion de vie x2, Orbe explosif x2, Arbalète.

ÉVÉNEMENT

Réalisez ces événements dans l'ordre :

1. Amenez en renfort 3 Gardes bossoniens (1 rouge, 1 violet, et 1 vert) et 1 Archer bossonien dans la zone de renfort .
2. Activez Thog.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent.


Thalís : Lorsque Thalís réalise une Attaque au corps-à-corps, elle attaque avec son Sceptre stygien, en ajoutant le bonus d'arme à son attaque. Si Thalís meurt, elle laisse tomber le Sceptre stygien dans sa zone.



Lotus Noir : Après la mise en place, couchez toutes les figurines de Gardes bossoniens, d'Archers bossoniens et du Capitaine dans leur zone. Elles ne peuvent pas être attaquées par les Héros, et ne créent pas de phénomène de gêne. Lorsque l'Overlord active une tuile, redressez toutes les unités de cette tuile. À la fin du tour des Héros, couchez tous les Gardes bossoniens, les Archers et le Capitaine.


Appel du néant : Si un Garde ou un Archer bossonien ne peut pas attaquer un Héros pendant son activation, il se déplace vers Thog.

Capitaine : Cible le Héros le plus puissant.


Couronnes de Xuthal : Lorsqu'un Héros ouvre un coffre et trouve une Couronne de Xuthal, avancez le pion  d'une case sur la Piste Compte-tour. Un Héros avec une Couronne de Xuthal est immunisé contre la compétence Horreur.


Portes : Ouvrir une porte est une Manipulation complexe de difficulté 2, elle peut aussi être détruite avec 5 succès en attaquant la porte au corps-à-corps. Une porte ouverte ou détruite est retirée du jeu. Thalís, les Gardes bossoniens, et le Capitaine franchissent les portes comme s'il s'agissait d'une limite de zone et les referment.

Thog : Thog s'active au début de chaque tour de l'Overlord. Cette activation ne compte pas dans le nombre d'activations de l'Overlord.

Une fois par activation de Thog, dès qu'il se trouve dans la même zone qu'un Garde ou un Archer bossonien, Thog le dévore. Retirez la figurine du jeu et avancez le pion  d'une case sur la Piste Compte-tour. S'il y a plusieurs Gardes ou Archers dans la zone, choisissez l'unité dont la tuile est à la position la plus basse de la Rivière.

Thog cible le Héros le plus proche. En cas d'égalité, suivez les priorités de ciblage standard. Lorsque Thog se déplace, il choisit en priorité un chemin qui lui permet de passer par une zone avec un Garde ou un Archer bossonien.

Lorsque Thog attaque un Héros, s'il inflige des dégâts, avancez le pion  d'autant de cases ; le Héros ne subit aucun dégât.

Thog est immortel et ne peut être blessé. Lorsqu'un Héros attaque Thog, s'il inflige 2 dégâts ou plus en une seule attaque, reculez le pion  d'une case ; Thog ne subit aucun dégât.



La clameur bestiale qui s'élève du village occupé par les farouches guerriers pictes est sans équivoque ; Conan et son groupe de volontaires venus de Fort Tuscelan ont échoué à devancer l'heure du sacrifice.

Yselda, fille du gouverneur de Velitrium, n'est plus que hurlements et ses traits sont déformés par une profonde épouvante. La prisonnière, attachée à un pieu noir, est entourée d'une masse de silhouettes terrifiantes et vociférantes ; devant elle, Zogar Sag semble plus que jamais déterminé à réaliser une démonstration de sa puissance.

Le sinistre shaman tremble convulsivement en psalmodiant des incantations gutturales rythmées par les cris effrénés des guerriers. Bientôt, d'étranges remous et tourbillons prennent forme à la surface du marais, au moment même où Yselda sombre dans l'inconscience, victime d'un charme de Zogar Sag. Le temps n'est plus à la réflexion car Conan connaît les pouvoirs des prêtres de Jhebbal Sag et leur capacité à contrôler toutes sortes d'animaux. Mais sait-il que les plus puissants d'entre eux peuvent également invoquer de cauchemardesques créatures ancestrales ?

OBJECTIF

Les Héros l'emportent s'ils parviennent à rompre le charme dont est victime Yselda et la faire sortir du village avant la fin du tour 12.

MISE EN PLACE

La partie commence par le tour des Héros.

- Guerrier : Conan (Hache de bataille, Cotte de mailles, Écu)
- Maraudeur : Shevatas (Dague de parade, Lames de lancer, Armure de cuir)
- Sorcier : Hadrathus (Kriss, et 4 sorts : Caresse de Bel, Halo de Mitra, Tempête d'éclairs, Téléportation). Il commence avec le Halo de Mitra activé.




Après la mise en place, chaque Héros déplace 5 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.

CARTES ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre est une Manipulation complexe de difficulté 2. Le paquet de cartes Équipement contient : Arbalète, Orbe explosif, Potion de vie x4, Grimoire, Épée à deux mains.

ÉVÉNEMENTS


Tuile Événement 1 :

Renfort : Amenez en renfort tous les Chasseurs pictes morts dans les zones de renfort , en les répartissant au maximum. Faites de même pour toutes les Hyènes. Choisissez les zones de renfort où placer les éventuelles figurines restantes.

Puis mélangez tous les jetons d'Activation sauf celui-ci, et replacez-les dans la Zone d'Énergie disponible.

Tuile Événement 2 :

Réalisez les actions suivantes dans l'ordre :

1. **Réveil de la créature :** Avancez le pion Compte-tour d'une case.
2. **Destruction du village :** Placez un pion Eau  dans la zone du Héros le plus puissant. Elle devient une zone d'eau où toutes les règles correspondantes s'appliquent. Ajoutez un Tentacule dans cette zone, qui attaque immédiatement ce Héros.

RÈGLES SPÉCIALES


Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent, à l'exception de la règle « Sortir de l'eau » modifiée comme suit : les unités de l'Overlord ne dépensent aucun point de mouvement supplémentaire pour quitter une zone d'eau.

Grimoire : Lorsqu'il porte le Grimoire, Hadrathus dispose du sort Guérison de Mitra.

Sens des animaux : Les Hyènes ne ciblent pas un Héros s'il est protégé par un Halo de Mitra activé.

Charme magique : Yselda est représentée par la figurine de la Princesse. Pour rompre le charme, les Héros doivent récupérer le Fétiche picte ET tuer Zogar Sag. Une fois le charme rompu, un Héros doit la porter en réalisant une Manipulation simple. Il place alors la figurine de la Princesse près de sa fiche de Héros. Son Encombrement est de 6. Elle ne peut pas être attaquée.

Zogar Sag : Cible le Héros le plus puissant. Zogar Sag ne peut être blessé que par un Héros possédant le Fétiche picte.

Tentacule : Lorsque la tuile de Tentacules est activée, les Tentacules qui peuvent attaquer un Héros s'activent avant ceux qui ne le peuvent pas. Si un Tentacule ne peut pas attaquer un Héros à cause d'une cloison entre leurs zones, il défonce la cloison au lieu d'attaquer. Placez-y alors un pion Cloison défoncée . Les Tentacules défoncent des cloisons uniquement dans ce cas.



Fétiche picte : Lorsqu'un Héros ouvre le dernier coffre, il prend également la carte Fétiche picte.

Fuite du village : Si un Héros quitte le plateau (1 mouvement normal à partir d'une zone située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie. Un Héros qui a fui n'est pas considéré comme mort et continue de compter dans le calcul du nombre d'activations de l'Overlord.

OPTIONS

Mode quatre joueurs

- **Mercenaire :** Amboola (Épée, Armure de cuir), commence dans la même zone que les autres Héros.
- **Rappel :** L'Overlord a 4 activations par tour.



① ② ③ ④ ⑤ ⑥



(9 Max)



(5 Max)



8 



(10 Max)



Mode difficile :
Remplacez une
de ces tuiles.

David Berthelot / Ken Meyzi



Une incessante grêle de flèches s'élève de la forêt pour s'abattre sur la palissade de Fort Tuscelan. Des hordes de silhouettes nues, couvertes de peintures rituelles, cernent le fort. Même la Rivière Noire grouille de leurs canoës.

Hurlant comme des loups, plusieurs centaines de Pictes féroces surgissent de la lisière du bois et se lancent à l'assaut des portes et des remparts, défendus à la lueur des torches par les soldats aquiloniens.

Un groupe de combattants observe la scène à distance. « Allons-nous tenter de nous tailler un chemin Jusqu'au fort ? » demande l'un des compagnons de Conan. Le Cimmérien secoue la tête et annonce sur un ton sinistre : « Le fort est condamné, mais nous pouvons encore avertir et sauver les colons situés entre le fort et le Fleuve Tonnerre.

Les Pictes, ivres de sang, vont déferler vers l'Est. »

Alors que les combattants courent sur la route qui mène à Velitrium, ils atteignent la Scalp, un petit cours d'eau au-delà duquel se trouvent les premières colonies. Mais à leur grand étonnement, les Pictes les ont devancés, sûrement un petit détachement incapable d'attendre la prise du fort et désireux de surprendre les colons dans leur lit pour mieux les massacrer.

Conan et ses compagnons d'armes se précipitent pour sauver les villageois au moment où Zogar Sag, à la tête des guerriers, pousse un cri empreint d'un hideux sifflement. Quelques instants plus tard surgit un monstre issu des légendes ancestrales et considéré comme disparu depuis longtemps, le terrifiant Spectre-Serpent.


OBJECTIF

Les Héros l'emportent s'ils tuent le Spectre-Serpent et sauvent 8 Villageois.

MISE EN PLACE

La partie commence par le tour de l'Overlord.


- Guerrier : Conan (Hache de bataille, Écu, Armure de cuir)
- Maraudeur : Shevatas (Épée, Armure de cuir, Lames de lancer)
- Sorcier : Hadrathus (Dague de parade, et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra, Tempête d'éclairs). Il commence sans le Halo de Mitra activé.

Placez 13 pions  comme indiqué sur le plan pour représenter les Villageois.



Après la mise en place, chaque Héros déplace 5 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.

ÉVÉNEMENT


Renfort : Amenez en renfort 1 Chasseur picte dans chaque zone de renfort . S'il n'y a pas assez de Guerriers, répartissez-les dans les zones de renfort les plus favorables aux Héros. Faites de même pour les Archers pictes.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent, à l'exception de la règle « Sortir de l'eau » modifiée comme suit : les unités de l'Overlord ne dépensent aucun point de mouvement supplémentaire pour quitter une zone d'eau. Note : la zone d'eau centrale n'est pas considérée adjacente aux 3 zones de bois derrière les 3 promontoires de pierre.


Eau profonde : Toutes les zones ombrées en noir sur le plan sont inaccessibles. Aucune unité (Héros ou Overlord) ne peut y entrer, mais elles ne bloquent pas les lignes de vue.

Villageois : Un Villageois ne peut pas se déplacer, son Encombrement est de 4. Un Héros peut le porter en réalisant une Manipulation simple. Il place alors le pion Villageois près de sa fiche de Héros.

Les Villageois ont 1 point de vie et 0 Défense passive. Ils sont ignorés par toutes les unités de l'Overlord sauf le Serpent géant, et ne créent pas de phénomène de gêne. Si un Villageois se trouve dans une zone de renfort  avec un Héros, retirez-le du plateau.

Spectre-Serpent : Il est représenté par le Serpent géant. Il peut attaquer ou être attaqué au corps-à-corps depuis une zone adjacente en ligne de vue. Lorsque le Spectre-Serpent est activé, procédez comme suit :

Placez le Serpent (n'utilisez pas de points de mouvement) dans une zone d'eau sans Héros, qui remplit ces critères : adjacente à une zone avec un Villageois (#A) et aucun Héros (#B), et en ligne de vue (#C). Puis attaquez le Villageois.

- Si #C ne peut pas être rempli car une cloison bloque la ligne de vue, défoncez la cloison au lieu d'attaquer. Puis placez-y un pion Cloison défoncée .
- Si #B ne peut être rempli car tous les Villageois sont dans la zone d'un Héros, placez le Serpent dans une zone d'eau sans Héros adjacente à une zone avec un Villageois et le Héros le plus puissant. Puis attaquez ce Héros.
- Si #A ne peut pas être rempli car il n'y a plus de Villageois sur le plateau, placez le Serpent dans une zone d'eau sans Héros adjacente à une zone avec le Héros le plus puissant. Puis attaquez ce Héros.
- En cas d'égalité entre certains critères, les joueurs peuvent choisir.

Au début du prochain tour de l'Overlord, retirez le Spectre-Serpent du plateau.

OPTIONS

Mode quatre joueurs

- **Mercenaire** : Constantius (Épée turanienne, Plastron zingaréen), commence dans la même zone qu'Hadrathus.
- Le Serpent géant a 12 points de vie.
- **Rappel** : L'Overlord a 4 activations par tour.



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6



(12 Max)



8



10



(5 Max)



Mode difficile :
Remplacez
cette tuile.



Jeremy Pinget / Ken Meyer



Un ouragan d'acier gronde dans la passe de Shamla. L'année du royaume de Khoraja, menée par Conan le mercenaire cimmérien, se dresse face à un océan étincelant de bronze et d'or prêt à déferler sur les états hyboriens.

Natohk, le puissant et mystérieux sorcier du désert au visage toujours voilé, a rassemblé trente tribus nomades et quinze cités autour de lui. En chef redoutable, il a conduit depuis les confins désertiques des régions shémites sa horde meurtrière à la victoire.

Les combats font rage depuis l'aube. Les troupes ennemies, dans un fracas écarlate, s'écrasent vague après vague sur le goulot étroit de la passe et les Khorajis

contre-attaquent impétueusement, galvanisés par la tactique de Conan et sa personnalité farouche.

L'Être voilé, voyant s'effriter ses rêves de faire chanceler les royaumes de l'Ouest, décide d'user de sa sinistre et puissante magie. Il s'élance dans la bataille sur son char et parvient à capturer Conan ainsi que la princesse Yasmela, régente du royaume de Khoraja.

Natohk s'enfuit vers une ancienne citadelle dans laquelle il a établi son quartier général. Il a la ferme intention de trancher la tête du Cimmérien en l'honneur de Set, dieu-serpent de Stygie, et de s'unir charnellement avec la princesse afin de se repaître de son âme. Mais aucun cachot ne peut retenir Conan...

OBJECTIF

Les Héros l'emportent s'ils tuent Olgerd Vladislav et fuient avec Yasmela par un Passage secret avant la fin du tour 12.

MISE EN PLACE

La partie commence par le tour des Héros.

- Guerrier : Conan Seigneur de guerre
- Maraudeur : Shevatas (Dague de parade, Arc zingaréen, Armure de cuir)
- Mercenaire : Valeria (Sabre de pirate, Épée, Armure de cuir)

Placez aléatoirement 4 pions Escalier (2 Passages secrets réels et 2 leurs) face cachée comme indiqué sur le plan.



Après la mise en place, Conan Seigneur de Guerre déplace 5 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue, Shevatas et Valeria déplacent 3 gemmes.

CARTES ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre est une Manipulation complexe de difficulté 1. Le paquet de cartes Équipement contient : Potion de vie x3, Alcool picte x2, Écu, Cotte de mailles.

ÉVÉNEMENTS

Réalisez ces événements dans l'ordre :

1. **Renfort** : Lancez (sans Relance possible) et amenez en renfort autant de Hyènes que le nombre de succès obtenus. Répartissez-les dans les zones de renfort . Faites de même pour les Gardes bossoniens, puis pour les Archers bossoniens.
2. **Malédiction de Set** : Yasmela attaque le Héros qui la porte. Le Héros subit une attaque de (sans Relance possible) qu'il ne peut qu'esquiver.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent.

Infiltration : Au début de la partie, placez Valeria et Shevatas dans n'importe quelles zones de votre choix, sauf les cellules de Conan et Yasmela

Olgerd Vladislav : Cible le Héros le plus proche. En cas d'égalité, il cible le Héros qui a le plus de gemmes en Zone de Fatigue.

Capitaine ivrogne : Un Héros dans la zone du Capitaine peut réaliser une Manipulation simple et défausser un Alcool picte pour le convaincre de révéler des informations sur la citadelle. Lorsqu'un Héros fait cela pour la première fois, choisissez un pion Escalier pour révéler s'il s'agit d'un Passage secret réel . La deuxième fois, choisissez deux pions Escalier. C'est la seule façon de retourner ces pions.

Si le Capitaine ivrogne meurt avant qu'un soit révélé, les Héros perdent immédiatement la partie.

Passages secrets : Un Héros portant Yasmela situé dans la même zone qu'un peut fuir (1 mouvement normal à partir de cette zone) et quitter le plateau.

Princesse maudite : Yasmela est inconsciente, un Héros peut la porter en réalisant une Manipulation simple. Il place alors la figurine de la Princesse près de sa fiche de Héros. Son Encombrement est de 4. Au moment où un Héros ramasse Yasmela, réalisez l'événement « Malédiction de Set ». Yasmela ne peut pas être attaquée.

Portes : La porte rouge ne peut être ouverte qu'avec la Clef et en réalisant une Manipulation simple. Les autres portes peuvent être ouvertes avec une Manipulation complexe de difficulté 2, ou avec la compétence Défoncer les Cloisons. Les unités de l'Overlord franchissent les autres portes comme s'il s'agissait d'une limite de zone et les referment.



Libérée : Lorsqu'un Héros ouvre le dernier coffre, il prend également la carte Clef.

OPTIONS

Mode quatre joueurs

- **Mercenaire** : Kerim Shah (Épée turanienne, Lames de lancer), commence dans n'importe quelle zone, sauf les cellules de Conan et Yasmela.
- Après la mise en place, chaque Héros déplace 5 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue.
- **Rappel** : L'Overlord a 4 activations par tour.



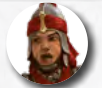
1 2 3 4 5 6



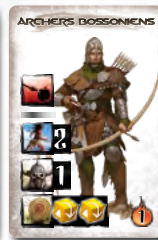
(8 Max)



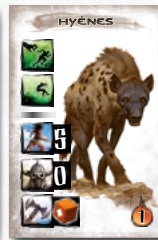
4



10



(5 Max)



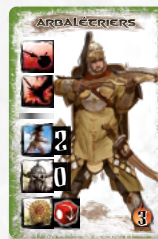
(4 Max)



Mode difficile :
Remplacez une
de ces tuiles.



OR



José Chaves, Jérôme Soffiatti, Hui Perez, Julian Lemonnier / Ken Meyri



Conan et ses compagnons survivent depuis plusieurs mois dans des conditions difficiles au cœur de la baie de Korvela, le long de la côte qui borde le territoire picte, loin au nord du royaume de Zingara. Ils ont suivi leur employeur, le comte Valenso Korzetta, venu s'exiler à l'écart de la civilisation pour des raisons connues de lui seul.

Ils sont bientôt rejoints par le capitaine mercenaire Zaporavo, une connaissance du comte Korzetta, venu avec son équipage prêter main forte contre espèces sonnantes et trébuchantes.

Alors que tous travaillent à accroître les défenses de la colonie contre la menace picte, ils découvrent une

ancienne citadelle qui renferme le mythique trésor de Tranicos le Sanguinaire, le plus fameux pirate qu'aient connu les Îles Baracha.

Zaporavo, peu disposé à partager le butin, tente de s'emparer et profite que le gros des troupes du Comte se trouve dans sa forteresse pour se débarrasser des quelques gardes postés sur place. Seuls Conan, la guerrière Valeria et Taurus peuvent encore s'interposer, mais ils sont très vite dépassés par le nombre des flibustiers.

Après avoir sonné la corne d'alerte, Valeria et Taurus ont tout juste le temps de se dissimuler mais Conan est capturé et jeté dans une fosse remplie de hyènes.

OBJECTIF

Les Héros l'emportent si, à la fin du tour 9 de l'Overlord, ils l'ont empêché de faire sortir des Sacs d'or d'une valeur totale de 9 ou plus de la citadelle. Si tous les Héros meurent, ils perdent immédiatement la partie.

MISE EN PLACE

La partie commence par le tour des Héros.

- Guerrier : Conan Seigneur de guerre (Épée de Conan, Cotte de mailles)
- Maraudeur : Taurus (Épée turanienne, Lames de lancer, Armure de cuir)
- Mercenaire : Valeria (Sabre de pirate, Dague sacrificielle, Armure de cuir)

Placez aléatoirement 13 pions Trésor face cachée comme indiqué sur le plan.



Après la mise en place, Conan Seigneur de Guerre déplace 5 gemmes de sa Zone d'Énergie disponible vers sa Zone de Fatigue, Taurus et Valeria déplacent 3 gemmes.

CARTES ÉQUIPEMENT

Ouvrir un coffre est une Manipulation complexe de difficulté 1. Le paquet de cartes Équipement contient : Arbalète, Orbe explosif, Hallebarde, Potion de vie x3, Sceptre stygien, Épée à deux mains.

ÉVÉNEMENT

Réalisez ces événements dans l'ordre :

1. **Renfort** : Amenez en renfort 1 Hyène dans chaque zone de renfort . S'il n'y a pas assez de Hyènes, répartissez-les dans les zones de renfort les plus favorables aux Héros. Faites de même pour les Pirates, puis pour les Gardes bossoniens, puis pour les Gardes de Bêlit.
2. **Chaîne humaine** : Choisissez un Sac d'or dans une zone au bout de la plus longue chaîne humaine et déplacez-le à l'autre bout. Une chaîne humaine existe lorsque deux zones adjacentes ou plus contiennent une unité de

l'Overlord (humaine ou non). Ne comptez que les zones qui rapprocheraient le Sac d'or de la zone de renfort la plus proche. Déplacez ainsi jusqu'à 2 Sacs d'or, si possible. Si le Sac d'or atteint une zone de renfort , mettez-le de côté face visible.

RÈGLES SPÉCIALES

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent.

Sacs d'or : Ils sont représentés par les pions . Un Héros peut ramasser un Sac d'or en réalisant une Manipulation simple. Leur Encombrement est de 2.

« **Chopez le butin !** » : Lorsque les Pirates sont activés, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Ajoutez 1 Pirate dans chaque zone de renfort .
2. Activez d'abord les Pirates se trouvant dans les zones avec des Sacs d'or, en commençant par le Pirate le plus éloigné d'une zone de renfort . En cas d'égalité, les joueurs choisissent.

Ce Pirate prend un Sac d'or, se déplace d'une zone vers la zone de renfort la plus proche, puis lâche le Sac d'or. Si le Pirate atteint une zone de renfort , mettez son Sac d'or de côté, face visible ; ce Pirate ne quitte pas le plateau. Un Pirate qui transporte un Sac d'or lors de son activation n'attaque pas durant ce tour.

Faites de même pour chaque Pirate se trouvant dans une zone avec un Sac d'or, même si le Sac vient d'être lâché dans sa zone par un autre Pirate.

3. Lorsque tous les Pirates dans les zones avec des Sacs d'or ont été activés, activez les Pirates restants un par un. Ils utilisent leurs points de mouvement pour se déplacer vers la zone la plus proche qui contient plus de Sacs d'or que de Pirates. Ils n'attaquent un Héros que s'ils terminent leur mouvement dans la zone d'un Héros.

Zaporavo : Cible le Héros le plus puissant.

Gardes bossoniens : Ils utilisent toujours leur compétence Sacrifice pour protéger un Pirate dans leur zone.

Démon intérieur : Lorsque Zaporavo meurt, placez la figurine du Démon noir dans sa zone et remplacez sa tuile par celle du Démon noir. Retirez du plateau 2 pions de votre choix sans les retourner, ils ne pourront plus être emportés par l'Overlord.



1

2

3

4

5

6



(15 Max)



(5 Max)



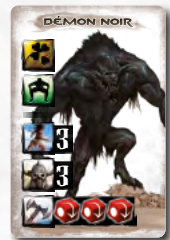
3



(5 Max)



(5 Max)



10



Mode difficile :
Remplacez une
de ces tuiles.



Jose Chaves, Jerome Soffiatti, Hui Perez, Julian Lemonnier / Ken Meyzi



CRÉDITS

Scénarios et textes d'ambiance originaux par Adnane Badi, David Bertolo, Frédéric Henry, Itai Perez, Jérémy Pinget, Jérôme Soffiatti, José Chaves, Julian Lemonnier, Laurent Pouchain, Nicolas Marfeuill, Pascal Bernard et Philippe Villé.

Règles Solo/coop par Matthew John.

Adaptation des scénarios par Ken Meyri.

Illustrations par Adrian Smith, Georges Clárenko, Brom, Xavier Colette, Per Ø. Haagensen, Kekai Kotaki, Naiade, Paolo Parente, Alex Tornberg et Fang Wangli.

Relecture complémentaire par Julien Gross.

Mise en page par Ken Meyri, Adnane Badi.

Traduction par Julien Gross.

Un grand merci à tous nos testeurs Phil Blake, Oskar Bok, Barry Fergus Jones, Walter Mak, Dan Mauric, Dan North, et Alain Rosak



MONOLITH

BOARD GAMES

©2024 CONAN PROPERTIES INTERNATIONAL LLC (« CPI »). CONAN, CONAN THE BARBARIAN, CONAN THE CIMMERIAN, HYBORIA, and related logos, characters, names, and distinctive likenesses there of trademarks or registered trademarks of Conan Properties International LLC. All Rights Reserved. Used with permission.