

Après que le voile de poussière fut dissipé, Conan su qu'ils étaient au bon endroit. Le légendaire tombeau du Dieu-Démon Khosatral khel, toujours inviolé et contenant encore sans doute trésors, pierres précieuses et autres artefacts oubliés des hommes. Conan et ses compagnons avaient dû ruser pour voler à Zaporavo la carte menant jusqu'ici et ils savaient qu'il leur fallait maintenant agir vite avant que celui-ci ne s'en aperçoive. Le soleil commençait à se lever et chaque minute comptait.

Hadrathus n'eut pas le temps de crier qu'une main lui baillonna la bouche, une pointe froide se fichant entre ses omoplates. Conan et Taurus firent volte-face, dévisageant celui qu'ils redoutaient tant.

Le terrible Zaporavo était celui qui tenait leur compagnon. Derrière eux, la vingtaine d'hommes du capitaine pirate bandaient déjà leurs arcs, prêt à les larder de flèches au moindre mouvement. Il fit alors entendre sa voix rocailleuse : "Ramenez-moi tout ce que vous trouverez de précieux dans ce tunnel de mort. Faites de moi un homme riche et peut-être vous laisserais-je en vie..."

N'ayant d'autre choix que d'accepter, le Cimmérien fit alors un signe de tête à ses compagnons et ils s'enfoncèrent dans le lugubre souterrain.



## Objectifs



Lorsque les Héros sortent de la carte ils lancent alors une négociation avec Zaporavo. Ils augmentent leurs chances de le convaincre en ramenant un maximum de trésors et en tuant les horreurs présentes dans le tombeau. Ils gagnent alors si ils réussissent cette négociation.



L'overlord gagne si il tue tous les héros ou si les Héros ratent la négociation après être sortis vivant du tombeau. A l'issue du tour 12, Zaporavo perd patience et emmure vivant les Héros.



La partie débute par le tour des Héros.

Pour 3 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (Epée)
- Hadratus (Baton de Mitra et 3 sort(s) : Guérison de Mitra, Halo de Mitra, Rage de Bori) Son Halo de Mitra n'est pas activé en début de partie.
- Taurus (Lames de lancer, Kriss)

Pour 4 Héros nous suggérons d'utiliser :

- Valeria (Dague de parade)

 Les Héros débutent avec 2 gemme(s) en zone de fatigue.



### 3 Héros

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

### 4 Héros

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



**Sorties des tombes.** : Donne 3 points de renfort. (4 points de renfort en mode 4 Héros).

**Colère des Gardiens** : L'Overlord peut activer une tuile Gardien de la rivière sans en payer le coût d'activation. Il laisse la tuile du Gardien activé à sa place, seule la tuile activée va en bout de rivière.



En mode 4 Héros, ajouter 2 point de vie.



En mode 4 Héros, ajouter 2 point de vie.



En mode 4 Héros, ajouter 2 point de vie.

## Règles spéciales

**Trésors et Gardiens** : Lors de la mise en place, mettez les tuiles Araignée gante, Golem d'os et Khosatral Khel à côté du livre de Skelos, ils entreront en jeu au cours de la partie. Prenez 10 pions trésors (7 de valeur 1 et 3 de valeur 2) et mettez les au hasard et face cachée sous chacun des 10 coffres (voir plan).

**Coffres** : 10 coffres sont placés comme indiqué sur le plan.

Le paquet d'équipement contient : Javelot, Armure de cuir, poignard Yuetshi, Plastron Zingaréen, 2 Potions de vie, Hallebarde, Ecu, Cotte de mailles, Arc Bossonien, Orbe explosif.

Quand un coffre est ouvert le Héros récupère aussi le jeton trésor qui lui est associé. Les jetons trésor n'ont pas de poids et ne sont pas assignés aux Héros, ils sont communs à eux trois.

**Œil des Gardiens** : Si un Héros entre dans les zones numérotées 1, 2 ou 3, l'Overlord gagne 2 point de renfort à utiliser immédiatement. Puis il place la tuile du Gardien associé en première place dans la rivière. Il ajoute ensuite la figurine du Gardien sur le point de renfort de son choix (même à un étage différent). Le Gardien de la zone 1 est l'araignée gante, celui de la zone 2 est le Golem d'Os et celui de la 3 est Khosatral Khel. Si il n'y a plus de place sur la zone de renfort l'Overlord est autorisé à placer le reste sur les zones adjacentes.

**Armure de Kosathral Khel** : Le poignard Yuetshi permet de réduire l'armure de Khosatral Khel à 3. Une fois qu'un dégât lui a été fait avec cette arme, l'armure de Kosathral Khel est définitivement réduite à 3.

**Négociation finale** : Une fois les Héros sortis de la carte, Zaporavo négociera leur vie ou mort en fonction de la quantité d'or qu'ils ont pu ramener et de leurs faits d'arme.

Chaque Pion trésor de valeur 1 donne 1 , chaque Pion trésor de valeur 2 donne 1 . Chaque Héros ayant survécu donne droit à une relance (du dé de leur choix). Ils gagnent aussi une relance si l'Araignée gante est morte, de même pour le Golem d'os. On rajoute 1  si Khosatral Khel est vaincu. L'Overlord lance l'ensemble des dés, si la somme des succès est égale ou supérieure à 8 (10 à 4 Héros), les héros ont la vie sauve et remportent la partie.

**Escaliers** : Il y a quatre escaliers sur la carte, ceux marqués d'une croix rouge correspondent uniquement entre eux et de même pour ceux marqués d'une coche verte. Un Héros ou une unité de l'Overlord doit utiliser 2 points de déplacement pour emprunter un escalier.

**Portes** : Un Héros situé dans une zone adjacente à une porte peut tenter de l'ouvrir en réussissant une manipulation complexe de difficulté 3. Les unités de l'Overlord ne peuvent franchir que les portes ouvertes. La porte rouge n'est déverrouillable que depuis l'intérieur.