



Cela fait maintenant des heures que Conan et ses compagnons d'infortunes tentent d'échapper à ce qui a massacré le campement où ils s'étaient arrêtés pour la nuit. Surgit de nulle-part, les visages blancs et tordus sortis des tombes antiques qui infestent la vallée Zamorienne se rapprochent dans un murmure glaçant. Guidés par le loup de Zelata, c'est à bout de souffle que le trio aperçoit entre les arbres nouveaux la silhouette menaçante d'un fortin abandonné, témoin silencieux de combats d'une violence inouïe. D'un rapide coup d'oeil le Cimmérien repère les armes décrépies, les quelques tonnelets de poudre et les épais murs encore vaillants. "Nous ne tomberons pas ici, et pas cette nuit !" vocifère t'il à la fois à ses compagnons et aux damnés à leur poursuite. Avec leur seule survie en tête, c'est sans un mot que les survivants se préparent à faire chanter l'acier jusqu'à leur dernier souffle.



Objectifs



Les Héros ont le reste de la nuit (qui se termine au 11ème tour) pour empêcher leurs poursuivants d'appeler en renfort leurs maîtres démons depuis les 3 tours (Symbolisés par les 3 pions Relique).



Pour gagner, l'OL doit appeler les 3 renforts (pions reliques) avant la fin du tour 11 ou tuer tous les héros. Il gagne dès que le 3ème pion est ramassé.



La partie débute par le tour des Héros.

- Conan le Vagabond Pas d'Équipement en début de partie.
- Zelata (3 sort(s) : Peau d'anguille, Larmes de Dagon, Guérison de Mitra) Pas d'Équipement en début de partie.
- Valeria Pas d'Équipement en début de partie.

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



◆ L'Overlord commence avec 0 gemmes en zone d'Énergie disponible et 12 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Cri des Damnés : le cri donne 5 points de renforts et 3 points de déplacement gratuits immédiats pour les figurines venant de rentrer en jeu.

Furie des Damnés : la furie donne 2 points de déplacements gratuits immédiats à toutes les unités d'une tuile squelette.



Il rentre en jeu en cours de partie.



Il rentre en jeu en cours de partie.

Règles spéciales

Appel des Damnés : Si une unité (ou plus) de l'Overlord est sur une des 3 zones marquées d'un pion Relique quand commence le tour de l'Overlord alors le pion est retiré du plateau. Puis, on ajoute en bout de rivière la tuile Démon Noir et l'Overlord ajoute sa figurine dans une des zones de renforts. Quand le second pion est ramassé on fait de même avec le Golem d'Os.

L'Overlord gagne la partie quand il prend le 3^{ème} pion.

Armurerie : L'armurerie est la salle marquée de l'Aura Verte. Des armes et armures sont abandonnées ici. Depuis cette salle un Héros peut choisir quelle carte d'équipement il veut réparer, il doit faire une manipulation complexe (sa difficulté est le poids de l'équipement choisi). Si il rate son test la carte reste dans la pioche, si il réussit il s'en équipe. Un héros ne peut réparer qu'un seul équipement par tour.

Les équipements réparables sont : Epée, Hache de Bataille, Kriss, Javelot, Lance D'Ornement, Dague de Parade, Arc Bossonien, Ecu, Cotte de Maille, Armure de Cuir, Armure D'Ecailles.

Tonneaux de Poudre : Les Héros peuvent les ramasser avec une manipulation simple. Ils ont un poids de 4. Un tir à distance réussit permet de faire exploser un tonneau (1 point de vie, 1 d'armure passive). L'explosion fait 2 dégâts non défendables dans sa zone. Un tonneau qui explose dans la zone d'autres tonneaux ne les fait pas exploser.

Passages Secrets : Les escaliers du plan indiquent des Passages Secrets qui correspondent entre eux. Les héros peuvent passer d'une zone avec un passage secret à une autre pour le coût de 2 points de déplacement. Seuls les héros peuvent les utiliser.

Portes Barricadées : Le plan indique les 3 zones où les Héros peuvent construire des barricades. Il n'y en a pas en début de partie. Barricader une porte est une manipulation complexe de difficulté 2. Les Héros et l'Overlord ne peuvent pas les franchir. Les portes ont 1 point de vie et 1 d'armure passive. Placez les portes à côté des zones barricadables pour que les héros les gardes en tête.

Lignes de Vue : En raison de la différence de hauteur il y a une ligne de vue depuis les remparts vers la cour intérieure mais pas l'inverse.

Saut depuis les remparts : Sauter depuis les remparts inflige 2 dégâts imparables. Si le personnage a la compétence saut alors on il jette 1.

Ebouffis : Une zone d'Ebouffis fonctionne comme un escalier mais coûte 1 point de mouvement supplémentaire pour la quitter. Cependant si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de coût supplémentaire.