

Après son équipée chez les pictes, Conan et son équipe continuent leur épopée à la recherche des trésors royaux dérobés par les conspirateurs.

Les voici en route pour la Stygie, où d'après des renseignements récoltés par Ikhmet, Conan apprend que Thôt-Amôn, un des nombreux conspirateurs, s'est réfugié dans les catacombes de la reine.

Cependant les renseignements sont imprécis. Rien n'est indiqué sur le nombre d'hommes et de créatures que recèlent ces sombres catacombes. Seuls des positions supposés d'assassins de Thôt sont précisés ainsi que la position de Valéria capturée par Thôt à Khemi et du trésor dérobé.

Le nom même de Catacombe de la reine intrigue car aucune souveraine de Stygie n'a été enterrée en ces lieux.

Cependant, le temps n'est plus aux renseignements. La petite équipe prend une embarcation au port de Luxur sur le fleuve Bakhr et vogue vers ces mystérieuses catacombes avec leurs maigres informations....



## Objectifs



Pour gagner le héros en possession de l'artefact stygien doit fuir avant la fin du tour 7.  
Les héros gagnent un point de victoire bonus supplémentaire si ils parviennent à faire fuir Valéria.



Pour gagner l'Overlord doit empêcher le héros en possession de l'artefact stygien de fuir à la fin du tour 7.  
L'Overlord gagne un point de victoire supplémentaire si il tue ou empêche Valéria de fuir.



La partie débute par le tour des Héros.

- Conan le Vagabond
- Contantius
- Kerimshah
- Valkyrie
- Pelias
- Taramis

 Les Héros débutent avec 6 gemme(s) en zone de fatigue.



 L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 10 en zone de Fatigue. Il récupère 10 gemmes par tour.



**N°1 Troupes secrètes** : L'Overlord peut déplacer deux jetons reliques au choix dans la limite du déplacement des personnages qu'ils représentent.

**N°2 Renforts** : L'Overlord a droit à 10 points de renforts. Il doit attendre que toutes les figurines représentées par un jeton relique meurent avant de pouvoir les déployer en renfort.

Si un Héros ou une figurine alliée se trouve en ligne de vue avec les renforts au moment de leur déploiement, l'Overlord dévoile les figurines sinon il utilise le jeton relique qui les représente.

**N°3 Assassins rusés** : L'Overlord peut intervertir deux jetons "positions assassins" non dévoilés de son choix.

: L'Overlord ne peut pas appeler de Gardes Eternels bleus en renfort. Une fois que tous les Gardes Eternels bleus sont morts, l'Overlord prend la tuile Momie bleue à 3 de passif et la place près de son livre de Skelos. Il prend également les socles de couleurs des gardes morts et les place sur les momies. A partir de ce moment, il pourra faire appel aux momoies bleues en renfort.



avec 8 points de vie.



avec 6 points de vie et les sorts : Attaque psychique, Passe-muraille, Pluie de pierre.



avec 8 points de vie.

## Règles spéciales

**Déploiement** : les Héros se déploient sur les zones marquées d' un ?.

L'Overlord déploie ses troupes de la manière suivante: il prend les jetons reliques et les place faces cachées sur le plateau à la place qu' il souhaite, sauf pour les jetons représentant Thôt-Amon et la Reine Scorpion qui doivent être placés obligatoirement au Niv.0. Il ne peut y avoir deux jetons reliques sur la même zone.

Les numéros inscrits sur les jetons représentent les différentes figurines de l'Overlord non découvertes par les Héros, qui avancent sous le couvert de l'obscurité.

●: Thôt-Amon; ●: Reine Scorpion;● Scorpion Géant ●●●; ●: 5 scorpions Géants; ●: 5 Scorpions Géants;●: 5 Momies à 3 de passif;●: 5 Momies à 3 de passif; ● 5 Momies à 3 de passif;●: 5 Momies à 3 de passif; Jeton 11: 5 Momies à 3 de passif; Jeton 12: 2 Gardes Eternels bleus; Jeton 13: 3 Gardes Eternels bleus.

L'Overlord peut déplacer les jetons reliques représentant ses troupes grâce aux tuiles "Evènements". Le déplacement du jeton est déterminé par les caractéristiques de la tuile qu' il représente. Le déplacement peut être amélioré suivant les règles classiques.

A tout moment l'Overlord a le droit de consulter les jetons reliques pour savoir quelles unités ils représentent sans le dévoiler aux Héros.

Les Héros n'ont pas le droit de consulter les jetons reliques.

Le Jeton relique représentant Thôt-Amon peut utiliser ses pouvoirs magiques lors de son activation.

**Assassin** : les Assassins sont furtifs. En début de partie, l'Overlord mélange 10 pions assassins, 5 présentant une croix rouge et 5 présentant un sigle vert et les place au hasard comme indiqué sur le plan avant d' en prendre connaissance. L'Overlord peut consulter les pions assassins quand il le souhaite pendant la partie. Quand une tuile Assassin est activée, l'Overlord peut déplacer toutes les figurines Assassins ainsi que les pions Assassins comme si il s'agissait de figurines Assassins. Quand un pion Assassin est déplacé dans la zone d'un Héros ou d'une figurine alliée, ou qu'un Héros ou une figurine alliée se déplace dans la zone Assassin, celui-ci est révélé. Si le pion présente une croix rouge, il s'agissait d' un leurre et le pion est retiré du plateau. Si le pion présente un sigle vert, remplacez-le par une figurine Assassin. Un Assassin dévoilé attaquera immédiatement le Héros ou la figurine alliée qui se trouve dans sa zone. Si l' attaque se passe pendant le tour des Héros, celui-ci sera suspendu le temps de l' attaque puis reprendra son cours.

Lorsque l' Overlord décide de déployer un Assassin en renfort, il prend deux jetons Assassins faces cachées et les déploie dans la zone de renfort de son choix.

**Reine Scorpion** : à chaque fois sa tuile ou son jeton relique est activée, l'Overlord commence par lancer ●●●. Chaque symbole obtenu provoque l' apparition d' une figurine Scorpion Géant à répartir dans la zone de la Reine Scorpion et les zones voisines. Si ces zones sont saturées, les Scorpions Géants restants apparaissent sur une zone adjacente non saturée. Il ne peut y avoir plus de dix Scorpions Géants en même temps sur le plateau. Si les Scorpions Géants ne sont pas visibles, l'Overlord prend les jetons reliques les représentant et les met dans la même zone que le jeton relique représentant la Reine Scorpion.

**Obscurité** : le dédale des tunnels est plongé dans une obscurité impénétrable. Il n'existe pas de ligne de vue entre deux zones différentes sur tout le plateau. Toute action nécessitant une ligne de vue ne peut être réalisée que dans une même zone. Lorsqu'un Héros entre en possession, il peut avoir une ligne de vue sur les zones adjacentes sans obstacles. Avec la torche, il peut également allumer un brasero représenté par les jetons "Feu" en exécutant une manipulation simple. La lumière produite permet aux Héros de voir jusqu'à deux zones de distances autour des Braseros si leurs lignes de vue ne rencontrent aucun obstacle.

**Rencontre avec les Héros** : lorsqu'un jeton relique représentant une ou plusieurs unités de l'Overlord se retrouve dans la ligne de vue du Héros, celui-ci dévoile le jeton relique aux Héros. il prend la ou les tuile(s) correspondante(s) et la ou les place(nt) en début de rivière suivant l'ordre de son choix. Si besoin, il peut retirer deux tuiles "Evènements" pour se faire de la place. Il ne peut pas mettre plus de tuiles que la rivière ne peut en contenir. Si besoin, il devra retirer une tuile double pour faire de la place. Si au moment de dévoiler ses unités, celle-ci se trouvent dans la même zone qu'un Héros ou un de ses alliés, elles attaqueront immédiatement. Si l'attaque se passe pendant le tour des Héros, celui-ci sera suspendu le temps de l'attaque puis reprendra son cours.

Lorsque les unités de l'Overlord repassent dans l' obscurité, les figurines sont enlevées du plateau et remplacées par le jeton relique qui les représente. L'Overlord retire les tuiles de la rivière et remplace si besoin les tuiles " Evènements".

**Puits** : le plateau est composé de deux niveaux dont le niveau 1 est exactement superposé au niveau 0. Le niveau est indiqué par un pictogramme en bas à gauche de chaque niveau 6 puits permettent potentiellement de passer d'un niveau à l'autre, mais un seul est suffisamment ouvert pour laisser passer un homme. Au début de la partie l'Overlord prends les 5 pions "Puits" avec une croix rouge et le pion "Puits" avec un signe vert et les dispose comme il le souhaite aux niveau 1 parmi les endroits indiqués sur le plan. Puis l'Overlord place les six autres pions "Puits" au niveau 0 aux endroits indiqués sur le plan. Un Héros dans la zone d' un puit du niveau 1 peut révéler le pion en réussissant une manipulation complexe de difficulté 1. Si le pion révélé présente une face "croix rouge", il s'agit d'un puit fermé. Laissez-le sur cette face. S' il présente une face "signe vert", il s'agit du puits ouvert. Le puit ouvert ne peut être détruit.

**Emprunter un puit** : un personnage présent dans la zone d'un puit peut l'emprunter pour un surcroît de 2 points de mouvement. Emprunter un puit permet de se déplacer dans la zone du puit se trouvant exactement à la verticale supérieur ou inférieur. Les unités de l'Overlord peuvent emprunter les puits sans pénalité de mouvement. La Reine Scorpion ne peut pas emprunter les puits.

**Passages secrets** : chaque niveau est parcouru par un réseau de passages secrets par un réseau de passages secrets dont les entrées sont représentées par le pion "Terre". Un personnage dans la zone d'un passage secret peut se déplacer vers une autre zone avec un passage secret du même niveau en dépensant 2 points de mouvements supplémentaires.

Les unités de *L'Overlord* connaissent les recoins du temple et ignorent cette pénalité. Les zones de départ et d'arrivée doivent être vides d'ennemi.

**Libérons Valéria!!!** : pour libérer Valéria de ses liens, un Héros doit être présent dans la même zone que la sienne.

Lorsque Valéria est libérée, le camp des Héros prend aussitôt la tuile de Valéria préalablement disposée près du Livre de Skelos et la donne à un Héros qui possède la compétence Commandement. On place également le jeton personnage de Valéria sur la position 4 du compte-tour. Le jeton représente ses points de vie.

Si le Héros commandant Valéria meurt, un autre Héros possédant la compétence Commandant peut la prendre sous son contrôle. Pour cela il devra se trouver dans la même zone que sa figurine.

Les unités de *L'Overlord* n'ont pas le droit d'attaquer Valéria tant qu'elle n'est pas libre.

**Poison** : lorsqu'un Scorpion Géant blesse un Héros ou une figurine alliée, au lieu de subir des dégâts, celui-ci prend autant de pions empoisonnés que de dégâts subits qu'il choisit de placer sur sa case Action de corps-à-corps ou case Action de mouvement. Chaque pion empoisonné présent sur une case Action réduit d'autant l'indice de saturation de cette Action. Si les indices de saturation des 2 cases Action (attaque au corps-à-corps et mouvement) sont réduits à 0, le Héros ou la figurine alliée meurt.

Le Scorpion Géant à  d'attaque blesse et le Héros en plus l'empoisonner.

**Récupérer le trésor** : L'Artefact stygien se trouve dans le coffre numéroté. Ouvrir le coffre réclame une manipulation de complexité 4. Lorsqu'un Héros ouvre le coffre, il s'empare immédiatement du trésor et le place parmi ses équipements.

Un Héros équipé de l'Artefact stygien gagne un point de passif face à une attaque de Momie.

**Potion anti-poison** : une potion permet de retirer de tous les pions empoisonnés d'une seule case Action au choix du Héros. La Potion anti-poison est ensuite défaussée.

**Alcool picte** : un Héros peut défausser cet objet peut récupérer 2 gemmes depuis sa zone de Fatigue vers sa zone d'Energie disponible, mais doit aussi subir une blessure.

**Coffres** : 10 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Equipements est composé d'un arc shémite, deux torches, quatre potions anti-poisons, un champignon toxique, d'un alcool picte ou un bouclier à pointe (conqueror) et du grimoire avec les sorts Déchirer le voile (conqueror), Main de Bel, Peau d'anguille, Télékinésie.

**Fuite** : si un Héros quitte le plateau (1 mouvement normal à partir du ponton situé au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.