



Le Livre de l'Overlord





Avertissement : il est fortement conseillé de lire au préalable le Livre des Héros.

## LE LIVRE DE SKELOS

Contrairement aux Héros qui disposent chacun d'une fiche leur permettant de contrôler un personnage, l'*Overlord* a devant lui une tablette, nommée le Livre de Skelos, qui lui permet de contrôler une multitude de personnages.



- 1 La Rivière
- 2 Les tuiles
- 3 Les coûts d'activation
- 4 La zone d'énergie disponible
- 5 La zone de fatigue
- 6 L'indice de récupération
- 7 Les mouvements supplémentaires
- 8 La défense active
- 9 La relance



# LES TUILES

Au début de chaque partie, les tuiles sont placées dans la Rivière, selon l'ordre donné par le scénario.

Les tuiles de l'*Overlord* se divisent en deux catégories : les tuiles Unités et la tuile Événement.

• Toutes les tuiles Unités comportent les mêmes éléments :

- 1 le nom de l'unité,
- 2 l'illustration d'une figurine de l'unité,
- 3 la couleur de socle de l'unité,
- 4 la base de points de mouvement de chaque figurine de l'unité,
- 5 la défense passive de chaque figurine de l'unité,
- 6 la caractéristique combat au corps-à-corps ou à distance de chaque figurine de l'unité,
- 7 la ou les compétences de chaque figurine de l'unité,
- 8 le coût de renfort éventuel de chaque figurine de l'unité.



## La défense passive :

Un certain nombre de points de dégât sont automatiquement absorbés par la défense passive lors de chaque attaque contre un personnage de la tuile. Il faut donc soustraire l'indice de défense passive aux points de dégât pour obtenir le nombre de points de blessure subis par un personnage de la tuile lors d'une attaque.

*Au centre du village, Conan fait face à un garde. Le Cimmérien lui assène un coup de hache provoquant 5 points de dégât :*



*Le garde dispose de 2 points de défense passive.*

*Il subit donc 3 points de blessure (5 - 2) qui doivent être défalqués de ses points de vie.*



*Puisqu'il ne dispose que d'un seul point de vie et que l'Overlord ne désire pas dépenser de gemmes pour réaliser une défense active (cf. p. 8 Défense active), le garde décède et sa figurine est retirée du plateau.*





### La base de points de mouvement :

Il s'agit du nombre de points de mouvement gratuits dont dispose chaque figurine de la tuile. Ces déplacements gratuits ne peuvent être effectués qu'avant l'attaque. Tout autre déplacement doit être payé, pour chaque figurine, en utilisant des points de mouvement supplémentaires (cf. p. 8 Améliorations ponctuelles).

### Phénomène de gêne

Les mouvements sont sujets au phénomène de gêne (cf. p. 12 du Livre des Héros).



### La caractéristique combat au corps-à-corps :

Il s'agit du nombre et du type de dés que chaque personnage de la tuile lance lorsqu'il attaque au corps-à-corps. Les résultats de ces dés peuvent éventuellement être améliorés par des relances (cf. p. 8 Améliorations ponctuelles), mais leur nombre ne peut en aucun cas être augmenté.

### Phénomène de gêne

Le combat au corps-à-corps n'est jamais sujet au phénomène de gêne (cf. p. 12 du Livre des Héros).



### La caractéristique combat à distance :

Il s'agit du nombre et du type de dés que chaque personnage de la tuile lance lorsqu'il attaque à distance. Les résultats de ces dés peuvent éventuellement être améliorés par des relances (cf. p. 8 Améliorations ponctuelles), mais leur nombre ne peut en aucun cas être augmenté.

### Phénomène de gêne

Le combat à distance est sujet au phénomène de gêne (cf. p. 12 du Livre des Héros).



### Les compétences :

Les compétences sont représentées sous la forme d'un pictogramme. Elles sont détaillées dans les aides de jeu « Compétences ».

### Le nombre de points de vie :

Lorsqu'un personnage n'a plus de points de vie, il est décédé et sa figurine est retirée du plateau. Lorsque tous les personnages d'une même tuile sont décédés, la tuile est considérée comme morte. Elle est alors retournée et replacée ainsi au bout de la Rivière, tout à droite. Elle continuera à circuler normalement. Si un ou plusieurs personnages de la tuile viennent en renfort, on la retourne à nouveau en la laissant à l'endroit de la Rivière où elle se trouve alors. Une tuile morte peut être activée de façon à être renvoyée au bout de la Rivière, mais elle compte alors comme l'une des deux activations autorisées par tour.

Les sbires (personnages mineurs et impersonnels) n'ont qu'un seul point de vie. Les lieutenants et les monstres en ont plusieurs, leur nombre est indiqué sur chaque scénario. Les points de vie des lieutenants et des monstres sont symbolisés par un pion, à l'effigie de leur figurine, que l'on place sur la piste compte-tour.

### Dépolluer la Rivière

À tout moment lors de son tour, l'*Overlord* peut « dépolluer la Rivière » en retirant du jeu une ou plusieurs tuiles mortes. Il lui en coûte, par tuile, 2 gemmes d'énergie qu'il doit également retirer du jeu en les prenant en priorité dans sa zone de fatigue. Dépolluer la Rivière ne compte pas comme une action et il n'y a pas de limite au nombre de tuiles qui peuvent être extraites du Livre de Skelos, tant que l'*Overlord* peut ou veut en payer le coût.





## Le coût de renfort :

La plupart des sbires sont susceptibles d'apparaître ou de réapparaître en cours de partie. Lorsque c'est le cas, un indice de renfort figure sur la tuile : il s'agit du coût à payer, en points de renfort, pour l'apparition ou la réapparition de chaque figurine de la tuile. Les points de renfort, lorsque le scénario en propose, sont obtenus par l'activation de la tuile Événement et figurent parmi les événements proposés. Dans chaque scénario, les zones de renfort sont signalées par le pictogramme ci-dessus.



**Q** quatre des chasseurs pictes ont été tués plus tôt dans la partie. Leurs figurines sont donc disponibles pour un renfort.

L'Overlord estime que c'est le moment opportun pour leur retour en jeu et décide d'activer la tuile Événement pour réaliser l'événement « Renfort : 4 points ». Il en paye donc le coût soit 7 gemmes (sa position dans la Rivière).



Il peut maintenant jouer l'événement « Renfort : 4 points ». Il choisit de faire revenir, pour 1 point chacun (leur coût de renfort respectif), les quatre chasseurs qu'il fait réapparaître sur les zones de renfort.

**Attention :** les tuiles Unités contrôlent un nombre variable de personnages. Ainsi, certaines tuiles contrôlent un personnage unique (c'est souvent le cas avec les lieutenants, qui sont des personnages uniques) tandis que d'autres peuvent contrôler de multiples personnages, tous identiques (de simples sbires la plupart du temps). Le nombre de personnages contrôlés par une même tuile Unités varie d'une partie à l'autre, mais également en cours de partie, en fonction des pertes et des renforts éventuels.

- La plupart des scénarios proposent au moins une tuile Événement sur le Livre de Skelos :



Lorsque la tuile Événement est activée, l'Overlord doit réaliser l'un des événements proposés par le scénario. Dans certains scénarios, la tuile Événement permet de déclencher plusieurs événements d'un coup. Le nombre, la nature et les modalités de déclenchement des événements dépendent entièrement du scénario.



# LE TOUR DE JEU DE L'OVERLORD

Le tour de jeu de l'*Overlord* se déroule en deux phases qui s'enchaînent dans l'ordre suivant :

## 1) La phase de récupération et de progression du pion compte-tour

L'*Overlord* commence son tour en transférant un nombre de gemmes d'énergie (égal à son indice de récupération) depuis la zone de fatigue vers la zone d'énergie disponible.

L'indice de récupération de l'*Overlord* est indiqué par le scénario et varie en fonction de la mise en place et du nombre de Héros qui lui font face au début de la partie.

L'indice de récupération de l'*Overlord* est de 5. Au début de son tour, l'*Overlord* transfère donc 5 gemmes de la zone de fatigue (à droite en rouge) vers la zone d'énergie disponible (à gauche en vert). Au début de son tour, il aura donc 10 gemmes disponibles.



Le pion compte-tour progresse d'une case sur la piste compte-tour.

L'*Overlord* déplace le pion compte-tour d'une case et commence donc son tour 3.





## 2) La phase d'activation

Lors de chacun de ses tours de jeu, l'Overlord a la possibilité d'activer entre 0 et 2 tuiles (donc zéro, une ou deux) de la Rivière.

Chaque fois qu'il active une tuile, l'Overlord doit en payer le coût d'activation en transférant le nombre de gemmes d'énergie adéquat depuis la zone d'énergie disponible vers la zone de fatigue. Le coût d'activation d'une tuile dépend de sa position sur la Rivière et correspond au nombre inscrit au-dessus de la tuile.



Ensuite, il extrait la tuile pour la repositionner tout au bout de la Rivière.



Alors seulement il joue la totalité des personnages contrôlés par la tuile, en commençant systématiquement par utiliser tout ou partie de la base de points de mouvement de tous les personnages contrôlés par la tuile, avant de pouvoir effectuer les attaques de chacun.

Les points de mouvement inutilisés avant les attaques sont perdus.

La seconde tuile activée peut être la même que la première, mais sa deuxième activation devra être payée à son nouveau coût.



## Améliorations ponctuelles

Il est possible pour l'*Overlord* d'améliorer ponctuellement certaines caractéristiques des personnages qu'il contrôle en dépensant des gemmes. Chaque dépense de gemmes n'est effective que pour un seul personnage et doit donc être renouvelée indépendamment pour chaque personnage dont on veut améliorer les caractéristiques. Ces améliorations sont au nombre de trois.




### Points de mouvement supplémentaires :

Après avoir réalisé les déplacements du ou des personnages d'une tuile, l'*Overlord* est libre d'acheter des points de mouvement supplémentaires. Chaque point de mouvement supplémentaire coûte une gemme d'énergie, qui doit être déplacée depuis la zone d'énergie disponible vers la zone de fatigue. Un personnage ne peut jamais dépasser le double de sa base de points de mouvement grâce aux améliorations ponctuelles. La dépense en points de mouvement supplémentaires peut se faire avant ou après l'attaque. C'est donc la seule façon pour les personnages de l'*Overlord* de se déplacer après avoir attaqué.



### Défense active :

À l'instar des Héros, les personnages de l'*Overlord* sont capables de se protéger en dépensant des gemmes d'énergie. Pour chaque gemme ainsi dépensée le personnage peut lancer  dont le résultat vient s'ajouter à la défense passive du personnage. L'*Overlord* doit choisir une fois pour toutes l'intensité de cette défense active (le nombre de gemmes qu'il y consacre), après quoi il ne pourra plus y ajouter de dés. Une seule défense est possible par attaque.




### Relance :

À l'instar des Héros, l'*Overlord* peut relancer les dés dont le résultat ne le satisfait pas, en dépensant une gemme d'énergie par relance.

## Lancer un sort

Certains personnages contrôlés par l'*Overlord* sont capables de manipuler la magie et disposent pour cela de cartes Sorts.

Chaque déclenchement de sort a un coût, en gemmes d'énergie, indiqué sur sa carte. Ce coût peut être fixe ou variable selon le sort. Lorsque le sort est déclenché, l'*Overlord* en paie le coût en déposant sur la carte le nombre de gemmes adéquat prises dans sa zone d'énergie disponible.

Certains sorts fonctionnent en réaction et peuvent être activés à tout moment. Ils sont signalés par la présence du pictogramme  sur la carte. Les autres (la majorité) ne peuvent être lancés que par un personnage dont la tuile a été activée. En aucun cas le nombre de gemmes présentes sur la carte Sorts ne peut dépasser son indice de saturation.

Les effets d'un sort sont indiqués sur sa carte.

À la fin du tour (que ce soit celui de l'*Overlord* ou celui des Héros) les gemmes posées sur la carte Sorts regagnent la zone de fatigue.





**L'**Overlord est aux prises avec trois Héros qui investissent son village picte. Ils viennent de terminer leur tour de jeu et lui passent la main. C'est donc à son tour d'agir...

... Il commence par récupérer 5 gemmes (le nombre indiqué par le scénario) qu'il transfère depuis sa zone de fatigue jusqu'à sa zone d'énergie disponible, puis fait progresser le pion compte-tour d'une case.

L'Overlord décide de bloquer Conan, qui se situe dangereusement près de la hutte de Zogar Sag, en envoyant sur lui ses trois guerriers pictes, dotés de la compétence Bloqueur. Pour ce faire, il active la tuile Guerriers pictes située en 3<sup>e</sup> position sur la Rivière (il lui en coûte donc 3 gemmes d'énergie). Après avoir payé, il extrait la tuile de la Rivière, fait coulisser vers la gauche toutes les tuiles qui peuvent l'être (c'est-à-dire la rangée de tuiles qui se trouvaient à droite de la tuile activée) et replace la tuile tout au bout de la file. Il peut maintenant jouer les figurines correspondants à la tuile Guerriers pictes.

Il déplace alors les trois guerriers contrôlés par la tuile. Pour les deux premiers, la base de points de mouvement suffit. Pour le troisième (qui se trouve sur la même zone qu'Hadrathus), il est nécessaire de dépenser une gemme afin d'acheter un point de mouvement supplémentaire de façon à ce qu'il se désengage (phénomène de gêne) et franchisse les deux limites de zone qui le séparent de Conan.

Une fois les déplacements de chacun effectués, les guerriers pictes peuvent attaquer. Chacun d'eux va donc lancer son attaque . Le premier obtient 2 symboles que Conan décide d'encaisser uniquement avec son armure . Avec un résultat de 1, l'armure le protège partiellement et il encaisse 1 point de blessure. Le second guerrier obtient 3 symboles. Cette fois, en plus de son armure, Conan décide de réaliser une défense active pour laquelle il dépense 1 gemme. Il obtient 1 symbole pour son armure et 1 symbole pour son esquive. Il encaisse donc finalement 3 - 2 (soit 1) point de blessure. Enfin, le troisième guerrier obtient 2 symboles... qui sont intégralement absorbés par l'armure et une nouvelle défense active. C'en est terminé de l'action de la tuile Guerriers pictes.

L'Overlord a maintenant la possibilité d'activer une seconde tuile (potentiellement la même à son nouveau coût d'activation). Il a déjà dépensé 4 gemmes précédemment et décide d'être économe pour le reste de son tour. Aussi, se contente-t-il d'activer la première tuile de la Rivière. Il ne lui en coûte donc qu'une seule gemme. À nouveau, il extrait la tuile de la Rivière, fait glisser vers la gauche toutes les autres et la replace tout au bout de la file. Cette tuile contrôle les quatre chasseurs pictes à socle rouge, qu'il fait simplement sortir de leur hutte grâce à leur base de points de mouvement. Il décide de ne pas se lancer dans une dépense de points de mouvement supplémentaires pour les amener jusqu'à un adversaire et rend la main aux Héros qui vont pouvoir entamer un nouveau tour de jeu.

## LES SCÉNARIOS

Les pages qui suivent proposent des scénarios pour jouer à Conan mais vous êtes libre d'inventer les vôtres ou de jouer ceux que vous pourrez trouver sur notre site internet.

Ces scénarios sont classés par ordre de difficulté ; le nombre de corbeaux dans le bandeau à droite du titre indique le niveau de chacun :

- \* 1 corbeau : débutant
- \* 2 corbeaux : intermédiaire
- \* 3 corbeaux : difficile

Le nombre de joueurs de chaque scénario est indiqué dans le bandeau à gauche du titre.





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.



### Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent trouver Yselda, couper la tête de Zogar Sag puis sortir du village avec Yselda et la tête.



À l'issue du tour 8, les Pictes arrivent en nombre afin d'assister au sacrifice et les Héros ne peuvent plus s'échapper. La partie est alors remportée par l'Overlord.





La partie débute par le tour des Héros.


3 Héros : nous vous suggérons d'utiliser :


- \* Conan (hache de bataille, bouclier et armure de cuir),
- \* Shevatat (kriss et lames de lancer),
- \* Hadrathus (dague et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra et Tempête d'éclairs). Hadrathus commence avec son Halo de Mitra activé.

4 Héros : nous vous suggérons de rajouter Bêlit (lance d'ornement). Elle se déploie sur la même zone que l'un des autres Héros.


 Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de fatigue.



 3 Héros : l'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'énergie disponible et 3 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

 4 Héros : l'Overlord commence avec 11 gemmes en zone d'énergie disponible et 4 en zone de fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.




Renfort : 4 points de renfort .


Yselda : avant le déploiement des Héros, l'Overlord choisit secrètement un des pions chiffrés. Celui-ci désigne la hutte où Yselda est retenue. À chaque nouvelle hutte visitée par les Héros, l'Overlord doit indiquer si Yselda s'y trouve. Si c'est le cas, il doit retourner le pion face visible et placer la figurine de princesse dans la hutte correspondante. Yselda est inconsciente, les Héros doivent la porter (prendre le pion correspondant). Son encombrement est de 6.



5 

8 

### Règles spéciales :

- \* Zogar Sag : il ne peut pas sortir du village. Sa tête est représentée par son pion de points de vie. Sa tête a un encombrement 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.
- \* Tentures : entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplémentaire à cause des tentures.
- \* Huttes en bois : les parois des huttes peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.
- \* Escalade : franchir les rochers  demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.
- \* Coffres : un coffre est placé dans chacune des huttes, soit 8 coffres au total. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 orbes explosifs, 2 potions de vie, 1 cotte de mailles, 1 arbalète, 1 écu et 1 arc bossonien.

Frédéric Henry





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.



### Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent protéger Bêlit jusqu'au retour des marins ou tuer Zaporavo et Skuthus.



Pour gagner, l'Overlord doit tuer Bêlit avant la fin du tour 8.





La partie débute par le tour des Héros.

Bêlit et ses gardes se déploient comme indiqué sur le plan ci-dessus. Les autres Héros se déploient sur la zone **1**


3 Héros : nous vous suggérons d'utiliser :


- \* Conan (épée et armure de cuir),
- \* Shevatas (kriss et lames de lancer),
- \* Bêlit (lance d'ornement et bouclier tribal) et ses 5 gardes.



4 Héros : nous vous suggérons d'ajouter Hadrathus (dague et 3 sorts : Don de vie, Halo de Mitra et Rage de Bori). Son Halo de Mitra n'est pas activé au début de la partie.

 Tous les Héros débutent avec 3 gemmes en zone de fatigue.




 3 Héros : l'Overlord commence avec 9 gemmes en zone d'énergie disponible et 3 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

 4 Héros : l'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'énergie disponible et 4 en zone de fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.

 Renfort : 6 points de renfort .

Feu à volonté : toutes les troupes de l'Overlord peuvent effectuer une attaque à distance gratuite si elles en ont la capacité.

Loué soit Set : Skuthus se sacrifie pour invoquer le démon des ténèbres. La 1<sup>re</sup> tuile du démon remplace celle de Skuthus et la 2<sup>e</sup> remplace la tuile Événement à la fin de la Rivière. Le démon des ténèbres a 6 points de vie.

 Skuthus dispose de 2 sorts : Drain d'énergie et Halo de Set. Il commence avec son Halo de Set activé.



### Règles spéciales :

\* Saut : si un Héros, Zaporavo ou Skuthus échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. Si un pirate ou un garde de Bêlit échoue, il tombe à l'eau et meurt dévoré par les requins. La difficulté de chaque saut est indiquée sur le plan.

\* Coffres : 5 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 3 potions de vie, 1 orbe explosif et 1 arbalète.



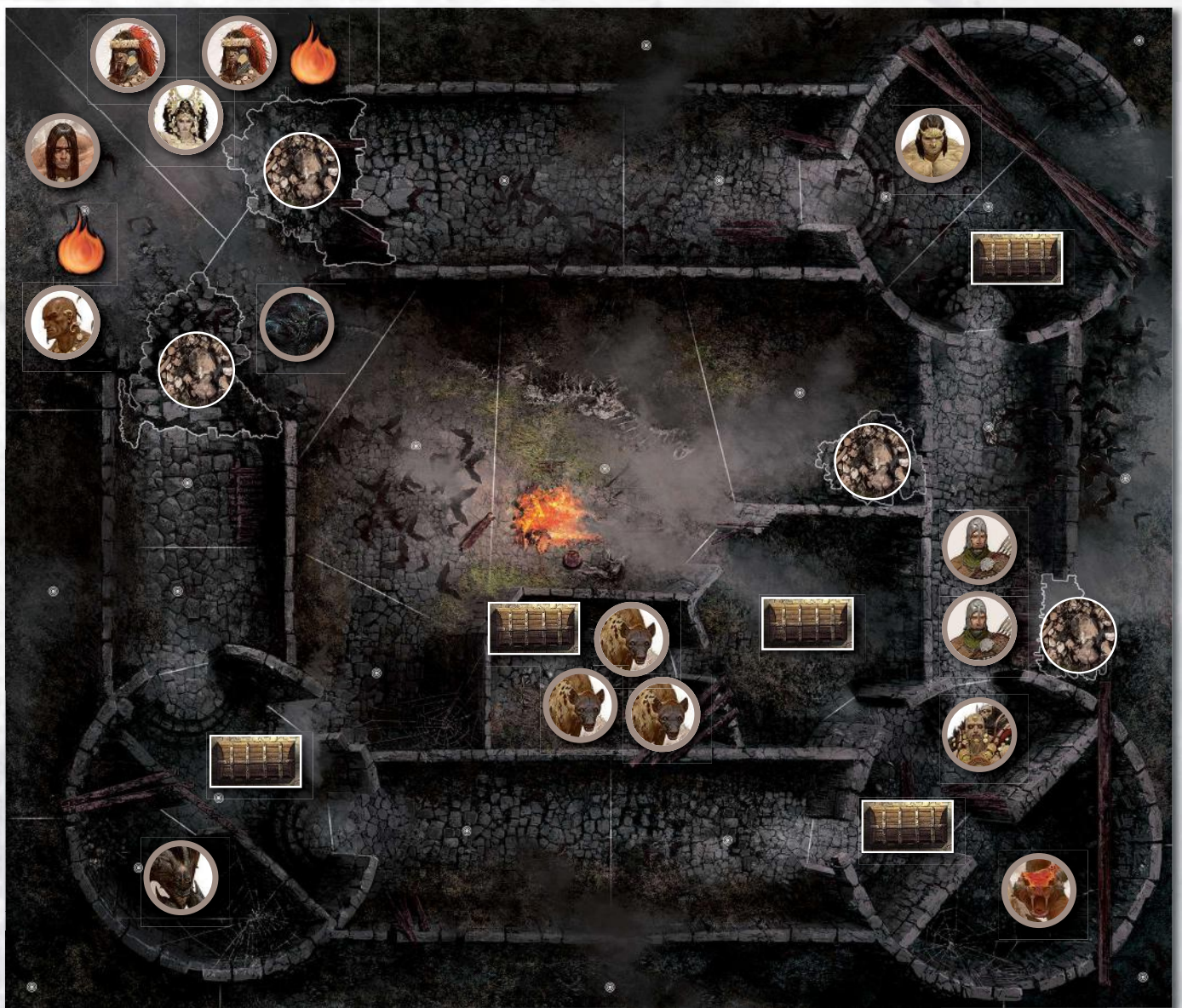


La Tigresse sillonne les eaux moroses du fleuve Zarkheba dont les rives mystérieuses sont recouvertes par une jungle lugubre. La Reine de la Côte Noire sait que se cache, derrière le mur de végétation, une très ancienne cité renfermant de fabuleux trésors. Mais de sinistres légendes rapportent que le 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 exhaltent la décadence et la désolation.

Faisant fi de la crainte superstitieuse de ses hommes, Bêlît 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'inonderais l'autel de Set avec votre sang ! » qu'ils comprennent qu'ils sont tombés dans un piège tendu par Skuthus.



### Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent tuer Skuthus.



Pour gagner, l'Overlord doit faire en sorte que Skuthus soit encore en vie à l'issue du tour 8. Il termine son incantation et se transforme en vautour pour s'enfuir dans les airs.






La partie débute par le tour des Héros.



Nous vous suggérons d'utiliser :

- \* Conan (épée, bouclier et armure de cuir),
- \* Shevatas (kriss et lames de lancer),
- \* Bêlit (lance d'ornement, poignard Yuetshi) et 2 de ses gardes.

 Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de fatigue.



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

 Renfort : 4 points de renfort .

Libération d'un monstre : les 3 monstres dans les tours sont pétrifiés et inattaquables. L'Overlord peut lever le charme qui emprisonne un des monstres :

- \* le démon des ténèbres (6 points de vie),
- \* le serpent géant (8 points de vie),
- \* Khosatral Khel (7 points de vie).

La tuile du monstre libéré est placée à la fin de la Rivière.




Skuthus ne peut contrôler que 2 monstres en même temps. Il ne peut pas y avoir sur la Rivière plus de 2 tuiles de monstre actives en même temps (démon noir compris).



Skuthus dispose de 2 sorts : Morsure de Set et Halo de Set. Il commence avec son Halo de Set activé. Il perd le Halo de Set chaque fois que sa tuile est activée.



### Règles spéciales :

- \* Poignard Yuetshi : ce poignard permet de réduire l'armure de Khosatral Khel à 3.
- \* Lignes de vue : depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour. De plus, du fait de la différence de niveau, seules les zones directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.
- \* Saut/Escalade depuis les remparts : sauter depuis les remparts inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur les remparts est impossible.
- \* Éboulis : une zone d'éboulis  fonctionne comme un escalier mais coûte 2 points de mouvement supplémentaires. Cependant, si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de coût supplémentaire.
- \* Coffres : 5 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 2 orbes explosifs et 1 javelot.

David Bertoldo





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.



### Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent protéger la prêtresse de Mitra jusqu'à l'accomplissement du rituel. Le rituel est accompli si le pion invocation  atteint 0 sur la piste compteur ou, par défaut, à la fin du 12<sup>e</sup> tour.



Pour gagner l'Overlord doit éliminer la prêtresse de Mitra ou tous les Héros.





Nous vous suggérons d'utiliser :


- \* Conan (hache de bataille, bouclier et armure de cuir),
- \* Shevatas (kriss et lames de lancer),
- \* Hadrathus (dague et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra et Tempête d'éclairs). Son Halo de Mitra n'est pas activé au début de la partie.

◆ Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de fatigue.





La partie débute par le tour de l'Overlord.

◆ L'Overlord commence avec 12 gemmes en zone d'énergie disponible. Il récupère 5 gemmes par tour.



 Lorsque la tuile Événement est activée, l'Overlord doit appliquer tous les événements dans l'ordre :  
**Renfort** : tous les guerriers et chasseurs pictes tués apparaissent aux entrées du village, sur les zones de renfort, tant qu'il reste de la place sur la zone.

**Hâte bestiale** : l'Overlord choisit une tuile de Pictes qui viennent d'arriver en renfort. Chacune des figurines de cette tuile qui viennent d'arriver en renfort dispose de 2 points de mouvement immédiatement utilisables.

**Incantation** : un des Héros lance autant de  (sans relance possible) que de reliques encore intactes. Pour chaque symbole obtenu, il déplace le compteur Invocation  (posé sur la case 10 au début de la partie) d'une case vers le 0. Si le pion atteint ou dépasse 0, l'incantation de la prêtresse de Mitra est terminée et les Héros ont gagné.



### Règles spéciales :

- \* **Barricades** : les barricades sont infranchissables et bloquent les lignes de vue mais peuvent être attaquées selon les règles normales de combat. Les Pictes les attaquent tous ensemble en une fois. Chaque barricade a 12 points de vie en début de partie. Une fois à 0, on retire le pion Barricade et la voie est libre. Les barricades n'ont aucun point de défense passive et les attaques dirigées contre elles peuvent bénéficier de relances selon les règles normales.
- \* **Reliques** : au début du tour de l'Overlord, si l'une de ses figurines se trouve sur une zone contenant une relique , celle-ci est automatiquement détruite et l'on retire le pion Relique du plateau.
- \* **Prêtresse de Mitra** : elle ne se déplace pas et ne peut pas être portée. Si l'une des figurines de l'Overlord se trouve sur la zone de la prêtresse au début du tour de l'Overlord, cette dernière est automatiquement tuée et l'Overlord remporte la partie. La prêtresse ne peut pas être attaquée normalement.
- \* **Tentures** : entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplémentaire à cause des tentures.
- \* **Huttes en bois** : les parois des huttes peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.
- \* **Escalade** : franchir les rochers  demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.

Nicolas Marfeuil





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'appropriier 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 infiltrèrent 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.



## Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent sauver Olivia et l'évacuer en dehors du plateau.



À l'issue du tour 8, les Ophiriens anéantissent le fort à l'aide de leurs trébuchets, tuant tous ses occupants. La partie est alors remportée par l'Overlord.






La partie débute par le tour des Héros.



Nous vous suggérons d'utiliser :


- \* Conan (hache de bataille, bouclier et armure de cuir),
- \* Shevatas (kriss et lames de lancer),
- \* Hadrathus (dague et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra et Tempête d'éclairs). Son Halo de Mitra n'est pas activé au début de la partie.

 Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de fatigue.






 L'Overlord commence avec 8 gemmes en zone d'énergie disponible et 3 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

 Renfort : 4 points de renfort .

Chute d'un rocher : un rocher catapulté par l'armée ophirienne s'abat sur une zone choisie par l'Overlord. Toute la zone subit des dommages de .



### Règles spéciales :

- \* Olivia : Olivia est inconsciente, les Héros doivent la porter (placer sur le plateau la figurine de la princesse et prendre le pion correspondant). Son encombrement est de 6.
- \* Porte renforcée : une porte renforcée barre l'entrée de la zone où se trouve Olivia. Elle ne peut être ouverte qu'avec une clef que porte Arbanus de Koth (représenté par la figurine du capitaine). Récupérer la carte Clef après avoir tué Arbanus est une manipulation simple et coûte 1 gemme. Ouvrir la porte avec la clef est une manipulation simple et coûte 1 gemme en manipulation.
- \* Emprisonné : ouvrir la porte de la cellule de Conan est une manipulation complexe de difficulté 2.
- \* Portes : les portes simples (autres que celles qui retiennent Conan et Olivia) coûtent 1 point de mouvement supplémentaire la 1<sup>re</sup> fois qu'elles sont franchies. Elles sont ensuite retirées du jeu. Les hyènes ne peuvent pas franchir une porte fermée.
- \* Lignes de vue : depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour. De plus, du fait de la différence de niveau, seules les zones directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.
- \* Saut/Escalade depuis les remparts : sauter depuis les remparts inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur les remparts est impossible.
- \* Éboullis : une zone d'éboullis  fonctionne comme un escalier mais coûte 2 points de mouvement supplémentaires. Cependant, si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de coût supplémentaire.
- \* Coffres : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 2 orbes explosifs, 1 cotte de mailles et 1 arbalète.





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.



### Objectifs :



Pour gagner, Conan doit parvenir à quitter l'auberge libéré de la malédiction. Il doit trouver le prêtre à l'origine du sortilège et le contraindre à l'annuler ou tuer le prêtre. Si Conan quitte l'auberge en ayant tué des prêtres, l'Overlord lui indique si l'un d'eux était à l'origine de la malédiction et si Conan gagne la partie.



L'Overlord gagne la partie si Conan est tué ou s'il quitte l'auberge avec la malédiction.







La partie débute par le tour des Héros.


Nous vous suggérons d'utiliser Conan (épée et armure de cuir).


 Conan débute avec 0 gemme en zone de fatigue.



 L'Overlord commence avec 4 gemmes en zone d'énergie disponible et 4 en zone de fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.






 Les événements deviennent disponibles en fonction de l'avancement du Héros. Chaque fois qu'un prêtre parle ou est tué, un événement supplémentaire est utilisable par l'Overlord :

- \* 0 prêtre : 2 points de renfort ,
- \* 1 prêtre : renfort d'une unité de 2 gardes (ajout de la tuile à la fin de la Rivière, 4 unités max.),
- \* 2 prêtres : toutes les figurines d'une tuile de gardes gagnent immédiatement 2 points de mouvement,
- \* 3 prêtres : Thak est libéré (ajout de la tuile à la fin de la Rivière). Thak a 10 points de vie.

 L'Overlord place 5 pions (face cachée) avec des chiffres sur le plateau pour représenter les prêtres. Celui avec le plus petit numéro représente le prêtre à l'origine de la malédiction.



### Règles spéciales :

- \* Interrogatoire : Conan doit faire parler les prêtres pour trouver lequel est à l'origine de la malédiction. Sur la zone d'un prêtre, il peut dépenser 1 gemme en combat au corps-à-corps et lancer  sans relance possible. Le nombre de symboles obtenus détermine ce qu'il se passe :
  - \* 0 : échec, rien ne se passe.
  - \* 1 ou 2 : réussite, le prêtre avoue s'il est à l'origine de la malédiction et la retire.
  - \* 3 : échec, le prêtre meurt avant de parler, mais il était peut-être à l'origine de la malédiction.
- \* Libération de Thak : au 12<sup>e</sup> tour, Thak se libère quoi qu'il arrive, excité par l'agitation qui règne dans l'auberge. Il n'y a pas de limite en nombre de tours, mais la libération de Thak accélère grandement la fin de la partie.
- \* Renfort : Il y a 2 types de zone de renfort utilisable pour l'événement Renfort :
  - \* celle qui se trouve dans la chambre (1 seul pion) est consommable. Le pion est retiré après usage.
  - \* celle qui se trouve devant l'auberge (2 pions) est illimitée.
- \* Murs : tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.
- \* Saut/Escalade depuis la balustrade : sauter de la balustrade inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 gemmes pour un personnage ayant la compétence Escalade.
- \* Saut/Escalade depuis un escalier : sauter des escaliers inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur un escalier coûte 1 gemme pour un personnage ayant la compétence Escalade.
- \* Coffres : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 3 potions de vie, 2 orbes explosifs et 1 bouclier.

David Bertold

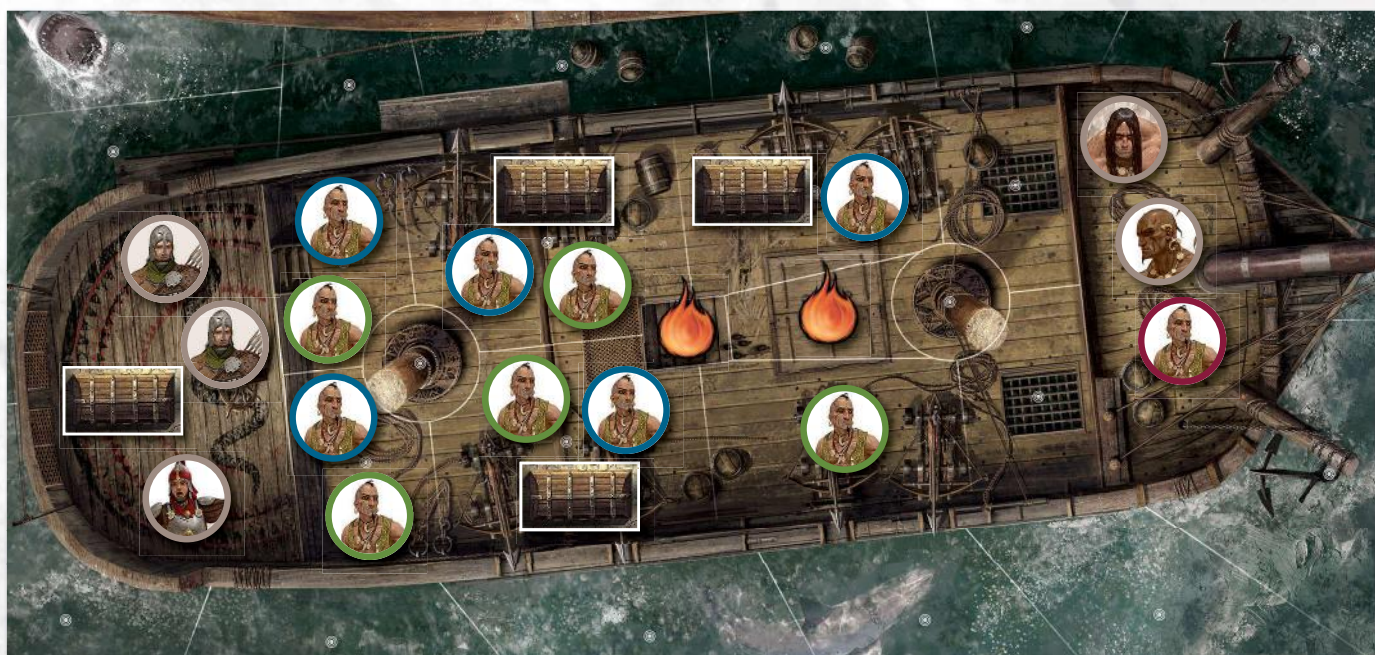




Ayant flairé un guet-apens lors d'un rendez-vous avec des pirates des îles Baracha, Conan a fui Tortage et a rejoint l'équipage du Capitaine Zaporavo, sur Le Vandale. En quelques semaines, la personnalité du Cimmérien et ses connaissances de marin l'ont rendu très populaire auprès des flibustiers ; devenu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



### Objectifs :



Pour passer à la seconde partie du scénario, les Héros doivent rattraper le bateau de Zaporavo. Les deux bateaux avancent à peu près à la même vitesse. Les Héros vont devoir faire avancer plus rapidement leur bateau pour rattraper celui de Zaporavo. Il faut pour cela faire avancer de « 6 lieues » (6 cases) le pion sur la piste compte-tour.



Pour gagner, l'Overlord doit tuer tous les Héros.

Note 1 : il n'y a pas de limite de tours dans ce scénario. Le pion compte-tour est utilisé pour compter les 6 lieues séparant les deux bateaux.

Note 2 : seule une partie du plateau est utilisée pour ce scénario. L'autre bateau n'est pas accessible.






La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :


- \* Conan (hache de bataille et armure de cuir),
- \* Shevatas (dague de parade, lames de lancer et armure de cuir).


 Tous les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de fatigue.




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




Renfort : 4 points de renfort .

Vague scélérate : une vague gigantesque secoue le bateau. L'Overlord lance  (relance permise) et déplace autant de figurines que le nombre de symboles obtenus. Les Héros peuvent être déplacés jusqu'à 3 zones, les pirates mutins basculent automatiquement par-dessus bord et se noient.

Tourner casaque : l'Overlord lance  (relance permise). Pour chaque symbole obtenu, remplacez un pirate mutin par un pirate de la réserve (si possible).



### Règles spéciales :

- \* Activation des pirates mutins : les pirates rouges sont des mutins et ils sont considérés comme les alliés des Héros pour ce scénario. À n'importe quel moment du tour des Héros, ces derniers peuvent activer, une seule fois par tour, tous les pirates mutins. Ils sont activés de la même manière que les sbires de l'Overlord (déplacement + attaque), à la différence qu'ils ne peuvent pas bénéficier d'amélioration ponctuelle.
- \* Avec moi ! : le charismatique Conan persuade d'autres pirates de rejoindre la mutinerie. Au début de chaque nouveau tour de jeu des Héros, le joueur incarnant Conan lance  (relance permise). Pour chaque symbole obtenu, placez 1 pirate mutin rouge (provenant de la réserve) dans la zone où se trouve Conan. Il ne peut y avoir qu'un maximum de 5 pirates mutins en jeu.
- \* Navigation : pour chaque zone de contrôle du navire (les 2 mâts et la poupe) occupée en majorité par le camp des Héros, tous les pirates mutins présents sur la zone doivent sacrifier leur action de combat et les Héros doivent dépenser 1 gemme en manipulation pour faire avancer le bateau d'une lieue supplémentaire. La Navigation n'est possible qu'une fois par tour, par zone et par figurine.
- \* Coffres : 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 1 orbe explosif et 1 arbalète.





Ce scénario ne peut être joué indépendamment du premier opus de *La Poursuite infernale* à la fin duquel les joueurs laissent tout en place sur le plateau. La partie reprend au tour où la première partie s'est arrêtée.

L'*Overlord* déploie Zaporavo et 2 archers comme indiqué ci-dessous puis place tous les pirates bleus et verts morts dans le scénario précédent et issus de la réserve aux emplacements indiqués sur *Le Vandale* ① ② ③

Si nécessaire, retournez face visible et/ou remplacez à la fin de la Rivière les tuiles Pirates verts, Pirates bleus dans cet ordre puis rajoutez la tuile Archers à la fin de la Rivière.

Enfin, placez la tuile de Zaporavo à la fin de la Rivière avec 7 points de vie.



### Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent tuer Zaporavo ou couler *Le Vandale* en réalisant 8 points de dégât de tir de baliste.





Pour gagner, l'*Overlord* doit tuer tous les Héros.

Note : il n'y a pas de limite de tours dans ce scénario. Le pion compte-tour est utilisé pour compter les dégâts infligés au *Vandale*.






**Renfort** : 4 points de renfort .

**Baliste enrayée** : l'*Overlord* lance  (relance permise). S'il obtient au moins 1 symbole, l'*Overlord* indique une zone avec baliste. Celle-ci ne peut pas être utilisée lors du prochain tour des Héros.

### Règles spéciales :

- \* **Saut** : si un Héros, Skuthus ou le capitaine échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. Si un pirate échoue, il tombe à l'eau et meurt dévoré par les requins. La difficulté de chaque saut est indiquée sur le plan.
- \* **Tir de baliste** : pour chaque zone avec une baliste tournée vers *Le Vandale* et occupée en majorité par le camp des Héros, tous les pirates mutins présents sur la case doivent sacrifier leur action de combat et les Héros doivent dépenser 1 gemme en manipulation pour déclencher un tir de baliste. Le camp des Héros lance  (relance permise), chaque symbole inflige 1 dégât au *Vandale*. Chaque baliste ne peut tirer qu'une seule fois par tour.

*Philippe Ville*





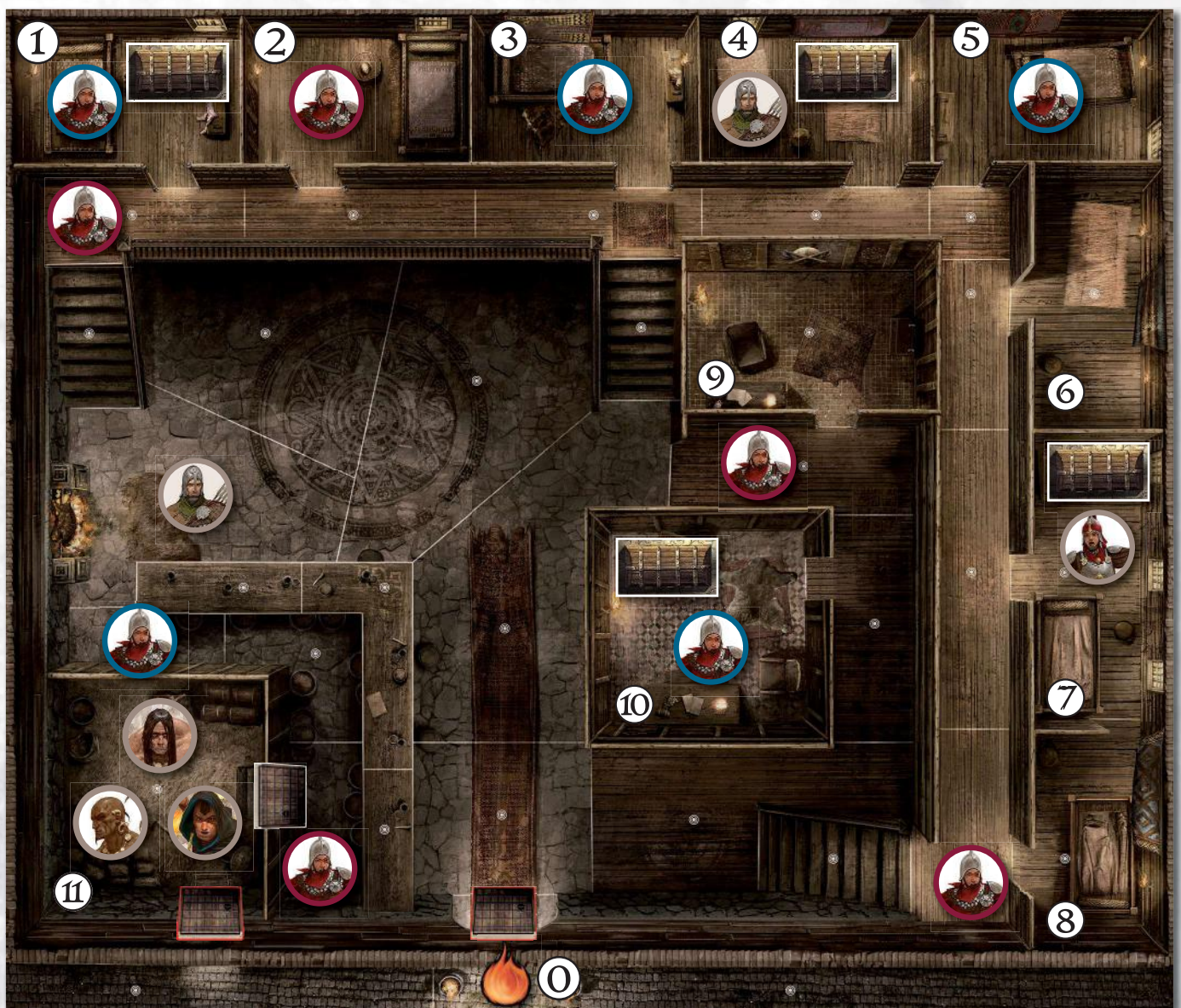


Les rires et les vociférations fusent tandis que résonne le tintement des chopes remplies d'ale qui s'entrechoquent. Conan et ses compagnons festoient, dilapidant les restes de leur dernière solde, perçue il y a peu alors qu'ils servaient encore dans l'armée du royaume d'Ophir.

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.



### Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent s'échapper de la taverne par les fenêtres de l'étage car l'entrée de l'auberge et celle de la cave sont sous bonne garde. Les fenêtres des chambres à l'étage et celle du sous-sol ont été condamnées avec des barreaux métalliques. Ils devront donc trouver le matériel nécessaire en fouillant tous les coffres de l'auberge. À l'issue du tour 10, le reste de la garde entre dans la taverne et les Héros se retrouveront à nouveau en cellule.






La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :


- \* Conan (épée),
- \* Shevatas (kriss et bouclier),
- \* Hadrathus (lance d'ornement et 3 sorts : Guérison de Mitra, Possession de Set et Contrôle mental).


 Tous les Héros débutent avec 3 gemmes en zone de fatigue.



 L'Overlord commence avec 1 gemme en zone d'énergie disponible et 11 en zone de fatigue. Il récupère 2 gemmes par tour.



Renfort : 4 points de renfort .

La vengeance de Thak : le numéro de la salle dans laquelle arrive Thak est déterminé par l'Overlord en lançant . La somme des symboles obtenus détermine dans quelle salle Thak entre en jeu. L'Overlord peut dépenser des gemmes pour modifier ce résultat. Chaque gemme lui permet d'augmenter ou de diminuer de 1 le numéro de la salle. Les 2 tuiles de Thak sont placées en position 3 et 6 sur la Rivière. Cet événement ne peut être joué qu'à partir du tour 6 et une seule fois pendant la partie. Thak a 6 points de vie. Le sort Contrôle mental ne fonctionne pas sur lui.

1

L'Overlord place l'équipement des Héros dans différentes pièces de l'auberge (sauf dans la salle 11). Il utilise pour cela des pions avec des chiffres qu'il place sur chaque tas de cartes comprenant l'équipement des Héros. Hadrathus conserve ses sorts.







3





## Règles spéciales :

- \* Démunis : les Héros commencent la partie sans leur équipement qui a été caché dans l'auberge par l'*Overlord*. Fouiller une chambre est une manipulation complexe de difficulté 1. Si la chambre contient l'équipement, alors le Héros s'en équipe immédiatement et gratuitement.
- \* Libres comme l'air : crocheter et ouvrir la porte de la cellule des Héros (salle 11) est une manipulation complexe de difficulté 5.
- \* Tapis dans l'ombre : il fait nuit, les Héros profitent de la pénombre et de l'assoupissement de leurs geôliers. Tant que l'alerte n'a pas été donnée :
  - \* les Héros et les sbires de l'*Overlord* ne peuvent pas attaquer à distance ;
  - \* l'*Overlord* ne peut pas utiliser de gemmes pour augmenter le mouvement de ses troupes, les défendre ou faire de relance ;
  - \* l'*Overlord* ne peut activer qu'une seule tuile par tour.
- \* Ni vu, ni connu : tant que l'alerte n'a pas été donnée, la figurine d'un sbire éliminé est couchée dans la zone où elle se trouve. Un Héros peut dépenser 1 gemme en manipulation pour cacher le cadavre du sbire, à condition que la zone soit vide d'ennemis. On replace alors la figurine dans la réserve.
- \* Alerte ! : l'alerte est donnée si l'une des conditions suivantes est remplie :
  - \* Conan utilise sa compétence Défoncer les cloisons ou un Héros utilise un orbe explosif.
  - \* Au début du tour de l'*Overlord*, l'une de ses figurines est encore vivante après avoir croisé, sur la même zone, un Héros ou une figurine couchée.Sinon, à la fin du tour 4, l'alerte est donnée : les geôliers découvrent l'évasion des prisonniers lors d'une ronde. Lorsque l'alerte est donnée, retirez du plateau toutes les figurines couchées et placez immédiatement 5 gardes verts dans la zone d'entrée de l'auberge. L'*Overlord* place la tuile correspondante en 1<sup>re</sup> position sur la Rivière et il récupère désormais 5 gemmes à chacun de ses tours. La règle spéciale Tapis dans l'ombre ne s'applique plus.
- \* Évasion : lorsque le 4<sup>e</sup> coffre est fouillé, le Héros obtient, en plus de la carte Équipements contenue dans le coffre, la carte Outils symbolisant le matériel nécessaire pour couper les barreaux métalliques d'une fenêtre à l'étage. Un Héros muni de la carte Outils doit réaliser une manipulation complexe de difficulté 3 pour forcer les barreaux d'une sortie. Une fois la sortie créée, un Héros doit dépenser 1 point de mouvement pour fuir l'auberge.
- \* Murs : tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.
- \* Saut/Escalade depuis la balustrade : sauter de la balustrade inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 gemmes pour un personnage ayant la compétence Escalade.
- \* Saut/Escalade depuis un escalier : sauter d'un escalier inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur l'escalier coûte 1 gemme pour un personnage ayant la compétence Escalade.
- \* Coffres : 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie et 2 orbes explosifs.