3-4 Le sceptre de Khorala

Hadratus n'a eu aucun mal à convaincre Conan de l'accompagner jusqu'au village des pirates avec à leur tête leur vieille connaissance, le Capitaine Zaporavo. Ils ne viennent pas les mains vides puisqu'ils amènent un tonneau d'ale pour fêter leurs retrouvailles. Ce que Hadratus a omis de dire à Conan, c'est qu'il a bien l'intention de profiter de la torpeur éthylique dans laquelle vont se trouver les pirates pour récupérer la clef des coffres que porte Zaporavo autour du cou, et dérober leur butin, en particulier le sceptre de Khorala, un puissant objet magique.

Hadratus n'est pas le seul intéressé par les trophées de Zaporavo, Shubba le sorcier est prêt à payer un bon prix pour le sceptre de Khorala qu'il sait en possesion du Capitaine. Le voyage de Shubba et de ses fidèles chasseurs Kushites, va bientôt toucher à sa fin, ils sont en vue du repaire de Zaporavo...

Objectifs :

Pour gagner, un Héros doit quitter le village avec le sceptre.

Pour gagner, l'*Overlord* doit faire quitter le village à Shubba et au sceptre (pas forcément ensemble) ou éliminer les Héros.

La partie débute par le tour des Héros.

2 Héros :

★ Conan (épée, armure et bouclier),
★ Hadratus (kriss, armure de cuir et 3 sorts : Nuée pestilentielle, Contrôle mental, Téléportation).

3 Héros :

★ Bêlit (lance d'ornement et bouclier) seule.

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

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

3 Héros : L'*Overlord* commence avec 12 gemmes en zone d'énergie disponible dont 5 en zone de fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.

Renfort : 5 points de renforts .
Invocation d'un Serpent géant : Un serpent géant (4 points de vie) apparaît sur la zone de Shubba. Sa tuile est placée à la fin de la rivière. Un seul serpent peut être présent à la fois.

Shubba dispose des sorts : Rage de Bori et Porté par le vent.

5 3 3 3

4

Règles spéciales :

★ **Les pirates :** ils ne sont pas placés sur la rivère. Il sont activés à chaque tour, avant les 2 tuiles du livre de Skelos. Ils attaquent en priorité lafigurine qui s'en prend ou qui s'en est pris à leur chef. Dès que le sceptre est trouvé, 2 pirates apparaissent, à chaque tour, sur la zone de Zaporavo (chaque buisson, chaque hutte abrite un souterrain). 15 pirates au maximum peuvent être présents sur le plateau (Zaporavo inclus). La mort de Zaparavo tarit le flot des pirates. La compétence soutien de Zaporavo n'est valable que pour ses hommes.

★ **Le sceptre de Khorola :** il permet à un lanceur de sort de paralyser, pendant un tour (coûte 3 gemmes), toutes les figurines d'une zone situées dans sa ligne de vue. Une figurine échappe à l'effet du sort si elle obtient 3 symboles avec .

★ **Les chasseurs Kushites:** ils arrivent au tour 3 directement en A, les hyènes en B.

★ **Coffres :** 5 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le premier coffre ouvert contient 1 potion de vie, le second 1 orbe explosif, le troisème est vide, le quatrième 1 sceptre de sorcier (le sceptre de Khorala), le dernier 1 potion de vie. Les coffres ont une serrure complexe et solide dont l'ouverture est une manipulation complexe de difficulté 3. La clef des coffres (carte Clef) peut être récupérée sur le corps (zone) de Zaporavo. Ramasser un objet coûte 1 gemme.

★ **Barricade :** une barricade bloque le passage Sud. Elle a 12 points de vie.

Bruta & Lotak