



Conan fête allégrement le succès de sa dernière aventure dans la taverne où il s'est arrêté en arrivant en ville.

Hélas, trop heureux de relâcher la pression, et poussé par les autres consommateurs à qui il a offert la tournée, Conan boit de façon immodérée la bière aquilonienne qui coule à flots.

Troublé par l'excès de boisson, le corps échauffé par une trop longue solitude, Conan fait des avances à une belle inconnue, pleine de charme et de mystère.

Mal lui en prend car la femme qu'il importune n'est autre que Belit, la fameuse flibustière écumant les côtes du Sud, entourée de ses hommes et de sa garde personnelle, de solides gaillards au corps d'ébène et au regard brûlant.

Belit, avec raison, préfère se retirer dans sa chambre pour stopper net aux avances du goujat.

Mais Conan a trop abusé de la bière et d'alcool de feu. Il se donne en spectacle et gueule à la cantonade tout ce qu'il ferait si la dame voulait bien revenir, et tout ce qu'elle est si elle préférerait s'abstenir.

Hors d'elle, Belit pousse alors un feulement de rage et ordonne aussitôt à ses hommes de lui apporter la tête de l'importun.

Le patron de l'établissement, sentant monter la tension, avait été avertir la garde de la ville. Celle-ci déboule au milieu de ce champ de bataille, bien décidée à faire respecter l'ordre.

Qui saura prendre le dessus sur les autres parties pour imposer ses vues ?



Objectifs



Conan : Pour gagner, Belit doit mourir avant la fin du tour 8.



Belit : Pour gagner, Conan doit mourir avant la fin du tour 8.

Pour gagner, l'Overlord doit capturer Conan et Belit ou avoir les deux héros vivants à la fin du tour 8.



La partie débute par le tour des Héros.

* Belit (Dague de parade) Belit ne peut pas utiliser son pouvoir de Retour de l'Au-delà. Belit commence avec 0 gemme en zone de fatigue.

* Conan (Epée de Conan) Conan commence avec 7 gemmes en zone de fatigue.



Les Héros débutent avec 0 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.



Evénements

Définir l'événement :

L'Overlord doit lancer un dé orange non relançable pour déterminer l'effet :

Aucune touche : un soutien se produit.

Une ou deux touches : Renfort : 4 points de renfort.

Soutien :

Les consommateurs apportent leur aide à l'un des parties. L'overlord doit lancer un dé orange non relançable pour déterminer l'effet :

Aucune touche : Conan choisit une zone où toutes les unités sauf Conan subissent deux dés orange de dégâts.

Deux touches : l'overlord choisit une zone où toutes les unités et héros sauf les siens subissent deux dés orange de dégâts.



Commence avec 3 points de vie

Règles Spéciales

Événement :

Quand une tuile face visible est activée et qu'aucune figurine de cette troupe n'est en jeu, vous devez mettre deux figurines sur la zone de renfort avant de faire votre mouvement.

Chaque tuile ne peut avoir que trois unités au maximum sous son contrôle.

Chacun pour soi :

Les joueurs qui maîtrisent des héros ne jouent pas ensemble et ont chacun un objectif de victoire séparé, comme l'overlord. Il existe deux tours de héros, le premier où seule Belit joue, et le second où seul Conan joue.

La partie débute par le tour de Belit, puis le tour de Conan et celui de l'Overlord.

Belit cheffe de bande :

Belit commande deux types d'alliés, les pirates et les gardes de Belit.

Quand Belit utilise une tuile pour activer un allié, elle en active deux à la place, en pouvant mélanger les types d'allié qu'elle active.

Elle ne peut par contre toujours n'utiliser un allié qu'une fois par tour.

Conan souïl :

Conan, pris de boisson, subit divers effets.

Pendant les trois premiers tours où il joue (les tours de 0 à 2) :

En mode actif ou passif, durant son tour, Conan récupère une gemme de plus lors de la phase de déclaration de l'état des héros.

Conan ne peut pas dépenser plus de 2 gemmes en attaque au corps à corps et aucune en attaque à distance.

Attachez-les bien serrés :

L'overlord peut tenter de capturer Belit et Conan. Il ne peut effectuer cette tentative qu'une fois par tour pour chacun des deux héros. Cette action ne lui coûte pas de gemme.

Pour cela il doit avoir dans la zone où se trouve Belit ou Conan plus de troupes que d'ennemis.

Pour chaque troupe en plus, l'Overlord peut lancer un dé jaune, ou un dé orange pour le Capitaine s'il fait partie de ces troupes.

Ces troupes n'ont pas besoin de faire partie des troupes activées ce tour pour participer à la capture.

Les troupes qui permettent de lancer des dés pour capturer un héros ne peuvent pas participer à la capture d'un autre héros et ne peuvent pas non plus attaquer durant ce tour.

Un héros est capturé si l'Overlord obtient 3 touches.

Quand un héros est capturé, vous devez incliner sa figurine pour indiquer son état.

Un héros capturé peut continuer à se défendre en esquivant, non en parant (pas d'utilisation d'objet). Il annule une touche par tranche de deux touches qu'il obtient.

Ex : Belit, un pirate et Conan se trouvent sur la même zone avec 7 gardes bossoniens et le Capitaine. Quatre gardes ont attaqué ce tour-ci, ce qui veut dire que seuls 3 gardes bossoniens et le Capitaine permettront de lancer des dés.

Il y a trois ennemis de l'Overlord. Celui-ci peut donc lancer 5 dés, réduit à 4 à cause des troupes ayant attaqué.

L'Overlord décide d'utiliser deux gardes pour capturer Belit. Il lance deux dés jaunes et obtient deux touches, qu'il ne désire pas relancer. La capture de Belit a échoué.

Il lui reste un garde et le Capitaine. Il ne peut pas les utiliser pour capturer à nouveau Belit. Il décide donc de les utiliser pour capturer Conan. Il lance un dé jaune et un orange et obtient trois touches. Conan est capturé et incline sa figurine.

Si un héros commence son tour capturé, il choisit obligatoirement de se mettre en état inactif.

A son tour, tant qu'elle est capturée, Belit peut utiliser ses gemmes pour activer ses alliés.

A n'importe quel moment du tour global, si Belit et ses alliés sont plus nombreux que ses ennemis dans la zone où se trouve Belit, celle-ci est automatiquement libre.

A son tour, Belit peut utiliser deux dés en manipulation pour se libérer. Ces deux dés ne peuvent pas être relancés. Elle doit obtenir quatre touches pour se libérer.

A son tour, Conan peut utiliser deux dés en manipulation pour se libérer. Ces deux dés ne peuvent pas être relancés. Il doit obtenir trois touches pour se libérer.

Saut/Escalade depuis la balustrade :

Sauter de la balustrade inflige deux dés orange sans défense possible et un dé orange 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 deux dés jaune sans défense possible et un dé jaune si la figurine possède la compétence Saut.

Remonter sur un escalier coûte 1 gemme pour un personnage ayant la compétence Escalade.

Coffre du cellier :

Le coffre dans le cellier contient deux orbes explosives.

Seuls Belit, Conan et le Capitaine peuvent transporter et lancer les orbes.

Coffre de Conan :

Le coffre dans une pièce appartient à Conan et contient l'objet Armure de cuir.

Conan n'a pas besoin de manipulation pour ouvrir le coffre car il en possède la clé.

Belit peut aussi ouvrir le coffre pour deux manipulations et utiliser l'armure de cuir.