



Par-delà l'immensité des cimes enneigées de la chaîne des montagnes himéliennes, sur un étroit plateau de pierre, se dressait la forteresse de Yimsha. C'est ici, au fond d'un puits que Conan maculé de sang se réveilla, amoindri et groggy. Peu à peu, le souvenir des hommes encapuchonnés aux corps décharnés préparant un antique rituel, datant d'un temps où les mers bouillonnaient encore, lui revint à l'esprit, et il se rappela qu'avant d'être enivré à son insu par une potion démoniaque, et jeté au fond de ce trou humide et froid, il avait entendu parler de cette cité comme d'un lieu, qu'il ne fallait : "Ni nommer ni imaginer, au péril de sa vie".

Mais sa soif d'aventure et sa curiosité cimmérienne l'emportèrent, face à l'appel des multiples joyaux et offrandes, reçus lors de ces transes sanguinaires, orchestrées par des sorciers à l'encontre de fraîches beautés à la peau d'albâtre. Ayant sous-estimé cette quête, il était trop tard à présent pour le barbare, de regretter et de se lamenter. Dans un intense effort, Conan, accompagné par des chants faisant écho contre les parois, des chants n'ayant pas été conçus par des voix humaines, et avec des sons étrangers au langage de l'homme, se devait de sortir de son étroite géôle, pour réclamer vengeance....



Objectifs



Avoir le plus de points que l'overlord avant la fin du tour 8. (La partie s'arrête immédiatement si Conan est tué. On procède alors au comptage des points).



Avoir le plus de points que Conan avant la fin du tour 8. (La partie s'arrête immédiatement si les trois sorciers sont tués. On procède alors au comptage des points).



La partie débute par le tour des Héros.

* Conan (Epée de Conan, Arbalète) L'équipement de Conan se trouve à l'extérieur du puits (jeton blanc 1). Une gemme en manipulation pour le ramasser. Conan RECUPERE TROIS GEMMES PAR TOUR



Les Héros débutent avec 7 gemmes en zone de fatigue.



L'overlord commence avec 4 gemmes en zone d'énergie disponible et 4 en zone de fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Evénements

RENFORT :

- A chaque fois qu'il active la tuile événement l'overlord peut soit :
- Avec Shubba réveiller ou faire réapparaître des pirates (placer la tuile des pirates en fin de rivière).
- Avec Skuthus invoquer 3 hyènes (placer la tuile des hyènes en fin de rivière).
- Avec Zogar sag invoquer 2 hyènes (garder la tuile des hyènes invoquée par Skuthus, ou en placer une en fin de rivière. Il ne peut jamais y'avoir deux tuiles de hyènes en même temps sur le livre de skelos).



Commence avec 1 points de vie



Commence avec 1 points de vie



Commence avec 1 points de vie

Règles Spéciales

:
POUR LE HEROS: (COMPTAGE DES POINTS). *Utiliser le pion énergie vert sur le compte tour*.

- Shubba mort compte pour 2 points
- Skuthus mort compte pour 3 points
- Zogar sag mort compte pour 3 points
- Khosatral Khel mort compte pour 4 points
- Ramasser le grimoire dans un coffre compte pour 2 points.

POUR L'OVERLORD : (COMPTAGE DES POINTS). * Utiliser le pion invocation sur le compte tour*

- Tuer Conan 4 points.
- A chaque tour joué par l'overlord, CHAQUE sorcier peut procéder UNE fois CHACUN à son rituel. (7 au total réalisables), l'overlord augmente de 2 points sur le compte tour, pour chacune des taillades sanguinolentes opérées sur les princesses . * Soit un maximum de 14 points * . Un des trois sorciers (Zogar sag/Skhutus/Shubba) doit toujours se trouver SUR la case d'une des deux princesses pour pouvoir procéder au rituel en jetant un  . Il faut faire 1 ou 2 pour réussir et faire avancer le pion invocation de 2 points sur le compte tour.

:

- Les pirates commencent la partie couchés sur la map. Le héros n'est pas soumis au phénomène de gêne, et ne peut être attaqué tant que les pirates n'ont pas été réveillés par Shubba.
- Conan commence couché sur le puits. (Il faut une manipulation complexe de niveau 2 pour sortir sur la zone du puits). (Et une manipulation simple pour ramasser son équipement).
- Il faut une manipulation de niveau 2 pour ouvrir les coffres. On y trouve: Une orbe explosive / Une potion de vie / Une hache de bataille / Un grimoire.
- Quand un des sorciers est tué, il ne peut plus utiliser son pouvoir, et donc ne peut plus invoquer de pirates ou de hyènes. Les tuiles ainsi que les figurines sont retirées du plateau.
- Les tonneaux peuvent être lancés. Lors d'une attaque au corps-à-corps, utiliser un tonneau ajoute un  en plus de son bonus d'arme lors de l'attaque, mais détruit l'objet utilisé.
- Khosatral Khel ne peut pas être joué par l'overlord. Par contre il compte comme phénomène de gêne pour Conan. Pour remporter 4 points de plus, Conan peut le tuer en corps-à-corps ou à distance avec et UNIQUEMENT avec le poignard yuetshi. UNE seule attaque réussie suffit pour le tuer. (NOTA BENE : On ne tient pas compte de sa défense de 12).
- Les princesses sont attachées (PNJ). Elle nes peuvent par conséquent, ni être sauvées, ni être détachées et jouées.
- Conan peut utiliser la compétence saut. Sauter inflige   sans défense possible, et  pour la figurine ayant la compétence saut (Voir la map du fortin abandonnée dans le livret de règles pour les lignes de saut).
- L'overlord place au HASARD le poignard yuetshi par dessus un des trois jetons représentant les têtes des sorciers avant de commencer la partie. (ramasser le poignard sur le corps d'un sorcier mort est gratuit pour Conan).
- Les escaliers des deux pièces communiquent entre eux. Le phénomène de gêne s'applique sur la zone des escaliers. Par contre il n' y a pas de surcoût en mouvement pour se rendre d'une pièce à l'autre.
- Il est impossible de passer ou d'ouvrir sur la zone ou se trouve la porte rouge.