



La partie débute par Le tour des Héros.

-
-

◆ Les Héros débutent avec 0 gemme(s) en zone de fatigue.



◆ L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

Règles spéciales

STRUCTURE D'UN TOUR DE CAMPAGNE (SUITE) :

2. Déroulement d'un scénario :

Les joueurs jouent le scénario en suivant les règles de restrictions habituelles d'une partie de Conan avec les exceptions suivantes.

Gain de points d'expérience en cours de scénario :

lorsqu'un camp remplit une condition qui lui permet de gagner des points d'expérience, il l'indique immédiatement sur sa fiche de scénario. (cf. Les points d'expérience).

Utilisation de gemmes spéciales de l'Overlord :

Les gemmes spéciales de l'Overlord sont des gemmes bleues que l'Overlord peut acheter contre des points d'expérience (cf. Dépense de points d'expérience l'Overlord). Durant un scénario, les gemmes spéciales fonctionnent comme des gemmes d'énergies habituelles (rouges), si ce n'est qu'une gemme spéciale compte pour 2 gemmes rouges lors de sa dépense. L'Overlord récupère une gemme spéciale comme il récupère une gemme rouge.

Il n'est pas possible de remplacer une gemme spéciale par une gemme rouge pour faire de la "monnaie".

Si l'Overlord souhaite activer la tuile située en troisième position dans sa rivière et qu'il dépense 2 gemmes spéciales (soit l'équivalent de 4 gemmes rouges), il pourra activer la tuile mais perdra l'énergie dépensée en trop.

Utilisation des gemmes communes des Héros :

Les gemmes communes des Héros sont des gemmes rouges que les Héros peuvent acheter contre des points d'expérience lors de la phase de dépense des points d'expérience (cf. Dépense de points d'expérience des Héros). Cela représente la réserve de gemmes communes que les Héros pourront utiliser lors du scénario.

Pendant un scénario, lorsqu'un Héros souhaite dépenser une ou plusieurs gemmes, il peut choisir de les dépenser de la réserve de gemmes communes disponibles au lieu de les prendre de sa zone d'Énergie disponible.

Il doit alors effectuer les étapes suivantes dans l'ordre :

1. déplacer les gemmes nécessaires de la carte Réserve de gemmes communes disponibles vers la case d'Action, la carte Sorts, etc. comme il le ferait avec une gemme provenant de sa zone d'Énergie disponible. Les gemmes communes ainsi