



La partie débute par le tour des Héros.

- Conan (Hache, Hache, Armure de cuir) . La deuxième hache est identique à la première (utilisez la carte supplémentaire anglaise, une carte vierge ou n'importe quel élément pour la représenter).

 Les Héros débutent avec 4 gemme(s) en zone de fatigue.



 L'Overlord commence avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



Choisissez l'un des évènements suivants :

Infects Enfants De La Nature : L'Overlord gagne 3 points de renfort à utiliser sur les Corbeaux. 5 figurines de Corbeaux maximum peuvent être présentes sur le plateau. Les Corbeaux doivent être placés sur l'un et/ou l'autre des affleurements rocheux (zones des Corbeaux de départ).

Fureur de la Nature : Un violent vent froid se lève soudainement. L'Overlord choisit une zone et y place le pion Halo de Mitra. Aucune figurine ne peut entrer dans cette zone avant le prochain tour de l'Overlord.



4



4



Règles spéciales

Forêt impénétrable : les zones de forêt (au nombre de 3) bloquent les lignes de vue. On peut tirer à partir d'une telle zone mais pas tirer dans cette zone ni au travers. Y entrer coûte 1 point de mouvement supplémentaire. En sortir ne coûte pas de point de mouvement supplémentaire.

Éperon rocheux : les zones de rochers (au nombre de 2) bloquent les lignes de vue et octroient un bonus de surplomb. Y grimper coûte 1 point de mouvement supplémentaire. En descendre ne coûte pas de point de mouvement supplémentaire.

Passages secrets sylvestres : Zogar Sag et le Démon des Forêts peuvent se déplacer d'une zone de forêt à une autre pour 1 point de mouvement (le phénomène de gêne s'applique toujours).

Lien démoniaque : Si Zogar Sag est tué, retirez le Démon des Forêts du plateau. Si le Démon des Forêts est tué avant Zogar Sag, celui-ci perd immédiatement 2 points de vie. Zogar Sag ne peut pas mourir de ces dommages (si ses points de vie descendent en dessous de 1, ils restent à 1).

Age sanguinaire : Cet affront des Pictes a fait bouillir le sang de Conan. Dans la phase de Déclaration de l'état des Héros, Conan récupère 3 gemmes  quand il est actif et 6 gemmes  quand il est en récupération.

Butin : Chaque fois qu'un Chasseur Pictes est tué, l'Overlord pioche une carte Équipement du paquet et la place face visible, dans la zone. Un Héros peut prendre l'Équipement et l'utiliser en effectuant une manipulation simple. Ces équipements représentent ce qui a été volé dans le village cimmérien pillé par les Pictes.

Le paquet de cartes Équipements est composé de : Alcool Pictes, Miroir Hyrkanien, Épée de Conan.

Miroir Hyrkanien : un Héros peut utiliser le Miroir Hyrkanien une seule fois en combat (au corps à corps ou à distance), pour ajouter 1  supplémentaire à ses dés d'attaque. Défaussez l'équipement après son utilisation.

Alcool pictes : un Héros peut défausser cet objet pour récupérer 2 gemmes depuis sa zone de Fatigue vers sa zone d'Énergie disponible, mais doit aussi subir 1 blessure.