



Comment notre barbare vagabond s'est retrouvé en prison? Pour quelle rapine? Cela lui importe peu, il n'a pas l'intention de s'éterniser! C'est à ce moment qu'il sent ce picotement familier dans la nuque. Quelqu'un, tout proche, fait appel à de sombres énergies interdites. Ses muscles se tendent et ses yeux s'embrasent... Il ne peut laisser pareille chose se produire!



Objectifs



Conan doit tuer le sorcier avant qu'il n'invoque Thog.
Si Thog est invoqué, il est doit également être tué.



Pour modifier la difficulté, vous pouvez limiter le temps à 15 tours et varier le niveau de récupération de Conan.



La partie débute par le tour des Héros.

Les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de fatigue.



L'overlord commence avec 0 gemmes en zone d'énergie disponible et 5 en zone de fatigue. Il récupère 0 gemmes par tour.



Evénements

Invocation de Thog : L'espace des gemmes rouges du livre de Skelos est pas utilisé pour mesurer le niveau d'invocation.

Au début de chaque tour de l'Overlord, une gemme rouge est transférée en zone active.

Si l'Overlord active le Corbeau, lancez un dé rouge et transférez autant de gemmes en zone active que de réussites.

La première fois que les 5 gemmes rouges sont en zone disponible, retournez la tuile des squelettes et remettez les gemmes en zone de fatigue.

La seconde fois, remplacez la tuile de corbeau par celle de Thog et placez le au point événement ;

L'invocation prend fin et le sorcier se déplace normalement. Les gemmes rouges ne sont plus utilisées.

Squelettes : L'unité de squelettes commence comme morte. Ce n'est qu'un paquet d'ossements dans la fosse.

S'ils sont activés, ils n'agissent pas, jusqu'à leur invocation.



Commence avec 3 points de vie
Avec les sorts : Halo de Set, Nuée pestilentielle



Commence avec 6 points de vie

Règles Spéciales

Contenu des coffres : Armure de cuir, Orbe explosif, Javelot, Arc Bossonien, Potion de vie, Hache de bataille, Dague, Clef.
Pour constituer le paquet procédé comme suit:
Mélangez le paquet sans la carte Clef.
Sortez trois cartes.
Ajoutez la Clef aux cartes restantes et mélangez.
Posez les cartes au-dessus des 3 premières.

Mouvement d'une unité : Les membres d'une unité activée se déplacent au plus court vers Conan. Si ils arrivent sur la même case, ils le combattent.
La seule exception sont les archers bossoniens qui tirent sans bouger s'ils ont une ligne de vue. Sinon ils se déplacent normalement.
Les ennemis n'ouvrent pas les portes.

Relances : Les ennemis qui ont droit à une relance ne le font que si le dé ne donne pas de réussite.

Activation du Sorcier : Tant que le rituel n'est pas terminé (Thog n'est pas sur la carte) le sorcier ne se déplace pas. S'il est activé pendant cette période, lancez un dé jaune 🟡 et transférez autant de gemmes 🔴 en zone disponible que de réussites. (Voir Événements et Invocation)
Le sorcier lance ses 2 sorts automatiquement quand il est activé, Halo de Set à chaque activation, et Nuée pestilentielle si Conan est sur la même case.

Ouverture des portes : Les portes doivent être cassées par Conan (cfr. compétence) à l'exception de la grande porte ① qui ne peut être ouverte qu'avec la clef et une réussite en manipulation. Au moment de l'ouverture de cette porte, retirez également la petite porte ② donnant sur la pièce.

Au tour de l'overlord : L'overlord est géré automatiquement à l'aide d'un dé à 4 faces (d4.)
Lancez un dé pour chaque action. Le résultat indique la position de l'unité à activer sur la rivière.
Comme dans une partie traditionnelle, l'overlord agit 2 fois et les unités utilisées sont rejetées à la fin de la rivière.