



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



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



Si Conan meurt, la partie est perdue.



La partie débute par le tour des Héros.

- Conan (Sans Équipement)
- Shevatas (Sans Équipement)

◆ Les Héros débutent avec 5 gemme(s) en zone de fatigue.



◆ L'Overlord commence avec 0 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 1 gemmes par tour.



Invocation de Thog : L'espace des gemmes rouges du livre de Skelos est 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 résultats.

-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 d'invocation ; l'invocation prend fin et le sorcier se place 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.



Avec les sorts : Halo de Set, Nuée pestilentielle

Règles spéciales

Règles spéciales Orales :

Contenu des coffres : Armure de cuir, Orbe explosif, Javelot, Arc Bossonien, Potion de vie, Hache de bataille, Dague, Clef, Coffre vide.

Pour constituer le paquet procédant 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 le héros le plus proche. 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. Si les 2 héros sont une cible possible pour l'unité, Conan sera la cible principale. 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 place 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 les héros sont sur la même case.

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

Au tour de l'overlord : L'overlord est généré 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. Lorsque une tuile d'unités bossoniens devient morte, on la retire du jeu (on garde donc le sorcier, l'événement/thaug, le capitaine, et les squelettes. en tuile morte pour encombrer la rivière et pour faire jouer le D4)

Captif, mais pas inoffensif : Vous avez la possibilité de vous servir des chaises comme arme,
-Elle se porte à deux mains, (encombrement 3)
-Permettent d'ignorer le malus d'attaque à mains nu,
-Donnent un bonus d'un dé jaune pour une attaque au corps-à-corps
-Se brise après une utilisation.

(Règle avancée pour expert) :

Pour modifier la difficulté :

- Vous pouvez limiter le temps à 15 tours
- Varier le niveau de corruption des héros.
- Commencer la partie avec Conan ou/et Shevatas ayant déjà subi quelques tortures violentes (-2 gemmes)

Squelette revenant : Après l'invocation de Thog, l'overlord continue de regagner 1 gemme par tour (mais activer le sorcier ne donne plus de gemmes bonus), lorsque les squelette sont tués par les héros, on couche la figurine sur le lieu de leur décès. une fois 5 gemme de nouveau en zone active, les squelettes morts reviennent à la vie. L'orbe explosif permet de retirer de la partie les figurines touchées et mort par l'objet. (tuer le sorcier entraîne aussi cet effet) (si aucun squelette n'est mort à l'activation de cet effet, un nouveau squelette apparaît dans la fosse de départ des squelettes.)

Il y a erreur sur la personne : Remplacez le sorcier par Zogar sag, les 5 squelettes par 4 chasseurs pictes et thog par le serpent géant, le serpent peut défoncer toutes les portes du plateau (y compris celle qui est verrouillée) et ainsi bloquer les troupes normalement enfermées. (permet de jouer ce scénario avec les événements du jeu de base)