



Conan a été empoisonné par le perfide Zogar Sag et il vient de succomber !

Mais il en faut plus pour arrêter Conan. Belit et Hadratus utilisent le poignard Yuetshi dans un rituel pour faire revenir Conan d'entre les morts.

Conan se retrouve aux portes du royaume des morts au prise avec le Dieu gardien Khel qu'il faut vaincre pour retourner à la vie.



Objectifs



Conan doit tuer le Dieu Khel avant le début du 8e tour. Le rituel entretenu par Belit et Hadratus ne peut pas tenir plus longtemps.



Difficulté niveau 2 : utiliser les guerriers pictes à la place des chasseurs pictes

Difficulté niveau 3 : utiliser la version améliorée des pirates

Difficulté niveau 4 : utiliser la version améliorée des pirates et les guerriers pictes



La partie débute par le tour de l'Overlord.

- Conan : Conan est seul mais Hadratus et Belit sont en soutien par le rituel donc il récupère 4 gemmes s'il est actif et 7 s'il est en repos

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



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



Renfort 1 : pïctes fantomes : Le Dieu Khel fait apparaître des fantomes des anciens ennemis de Conan : les pïctes
nombre maximum sur le plateau = 4

nombre qui apparait = numéro du tour en cours

localisation des apparitions : pour chaque ennemi, lancer un dé rouge,

si 0 alors le placer en [10]

si 1 alors le placer en [11]

si 2 alors le placer en [12]

si 3 alors le placer en [13]

Renfort 2 : pirates fantomes : Le Dieu Khel fait apparaître des fantomes des anciens ennemis de Conan : les pirates
même principe que pour les pïctes



8



Khosatral Khel est le Dieu gardien du monde des morts. Si Khel est attaqué avec le poignard Yuetshi, sa défense passive = nombre de gemmes bleues sur le plateau (au lieu de 12).

Règles spéciales

Conan est mort : Conan est mort ! Ses 11 gemmes ne sont pas bleues. Prenez des rouges à la place.

gemme rouge : Les gemmes rouges représentent la faiblesse de Conan aux portes de la mort. Les gemmes rouges s'utilisent de la même manière que les bleues sauf que le coût utilisé est diminué d'une couleur. Un coût rouge devient orange et un coût orange devient jaune. Les déplacements, les manipulations simples et les relances ne sont pas affectés.

gemme bleue : Les gemmes bleues représentent la vigueur retrouvée de Conan. Au début les gemmes bleues sont sur le plateau : 2 en [1], 3 en [2], 3 en [3] et 3 en [4]. Pour récupérer Conan doit se trouver sur la case et effectuer une manipulation simple (coûter une gemme bleue ou rouge). Les gemmes bleues récupérées viennent remplacer les rouges sur la feuille de personnage (au choix).

Coffres : Par le rituel, Hadratus et Belit sont parvenus à envoyer à Conan des versions fantômes de ses armes préférées ainsi que le poignard Yuetschi qui permet de vaincre Khel. Les coffres contiennent les armes suivantes mélangees au hasard : épée de Conan, épée, hache de bataille. Placer le poignard Yuetschi dans le troisième coffre qui sera ouvert.

Overlord : C'est un scénario solo donc l'overlord n'est pas géré par un joueur mais par les règles suivantes. A chaque tour, l'overlord active sa tuile 1 (en la plaçant à la fin de la rivière comme habituellement) puis active la nouvelle tuile 1 (inutile d'utiliser les gemmes rouges habituelles).

Les ennemis (pictes, pirates, Khel) se déplacent vers Conan par le chemin le plus court et si possible attaque. Les ennemis ne se défendent pas.