3-4 Et pour quelques caisses de lotus de plus...

Conan et Bêlit écument les océans et tous ont appris à craindre La Tigresse et son équipage kushite. Alors qu'ils prennent en chasse un navire stygien qui promet une riche cargaison de lotus noir, le combat s'engage... Sachant la défaite assurée, un sorcier stygien invoque en désespoir de cause un monstre issu des profondeurs... Mais la créature échappe rapidement à son contrôle et menace d'emmener le vaisseau stygien par le fond. Le temps presse pour transporter un maximum de caisses de lotus noir à bord de La Tigresse, tandis que le capitaine stygien prépare son équipage à son dernier combat...

Objectifs

Pour gagner les héros doivent transborder un maximum de coffres de lotus noir sur le pont de La Tigresse avant la fin du tour 8. On considèrera que pour 1 ou 2 coffres transportés, l'overlord est victorieux. Si 3 ou 4 coffres sont transportés, la partie s'achève sur une égalité. Si 5 ou 6 coffres sont transportés, il s'agit d'une victoire des héros.

Pour gagner l'Overlord doit empêcher les héros de transborder les coffres de lotus noir jusqu'à la fin du tour 8. On considèrera que pour 1 ou 2 coffres transportés, l'overlord est victorieux. Si 3 ou 4 coffres sont transportés, la partie s'achève sur une égalité. Si 5 ou 6 coffres sont transportés, il s'agit d'une victoire des héros.

La partie débute par Le tour des Héros.
Pour 2 Héros nous vous suggerons d'utiliser :

- Conan (hache, armure de cuir)
- Belit (sabre de pirate, dague)

Pour 3 Héros nous vous suggerons d'utiliser :

- Ngora (lance d'ornement, bouclier tribal)

Les Héros débutent avec 3 gemme(s) en zone de fatigue.

2 Héros

L'*Overlord* commence avec 8 gemmes en zone d'Énergie disponible et 2 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

3 Héros

L'*Overlord* commence avec 9 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.

La bête venue des profondeurs : Dans cette partie, chaque évènement renfort activé permet de faire entrer deux tentacules supplémentaires en jeu, que l'overlord est libre de placer sur n'importe quelle zone de mer entourant le navire stygien. Aucun autre renfort n'est autorisé.

6 6

Avec les sorts : Halo de Set, Morsure de Set, Possession de Set

Règles spéciales

Coffres : Les coffres présents à bord du vaisseau stygien constituent l'objectif de ce scénario. Les héros ont jusqu'à la fin du tour 8 pour transborder autant de coffres que possible sur *La Tigresse*. Les coffres peuvent être transportés en sautant par dessus bord d'un bateau à l'autre, mais pas envoyés d'un bateau à l'autre. Chaque coffre a un encombrement de 3. Ramasser un coffre est une manipulation simple, le laisser tomber une fois parvenu sur le pont de *La Tigresse* ne requiert pas de dépense de gemme.

Gardes de Bêlit : Les gardes de Bêlit sont des alliés qui peuvent être activés par tout héros doté de la compétence "commandement".

Tentacules : Les tentacules représentent la remontée progressive de la bête des profondeurs. Les tentacules peuvent attaquer n'importe quelle case adjacente à celle sur laquelle ils se trouvent. Qui plus est, lorsqu'aucun héros ou garde de Bêlit n'est présent sur une zone adjacente à un tentacule activé, celui-ci doit alors attaquer n'importe quelle figurine de l'overlord présente sur une zone adjacente, au choix de l'overlord. Enfin, pour cette partie, les héros se trouvant sur une zone de bateau considèrent les tentacules présents sur les cases de mer adjacentes comme étant à portée de leurs attaques de corps-à-corps.

Saut : Si un Héros ou le capitaine stygien (représenté par la figurine de Zaporavo) échoue dans sa tentative de saut, il tombe à l'eau et se réfère à la règle spéciale "Un homme à la mer".
Si un pirate ou un garde de Bêlit échoue, il tombe à l'eau et meurt dévoré par le monstre. La difficulté de chaque saut est indiquée sur le plan.

Un homme à la mer : Dans ce scénario, les héros seront fréquemment menacés de tomber à l'eau. Les attaques des tentacules peuvent en effet les emporter par dessus bord du fait de la compétence "constriction" et un échec lors d'un saut pour atteindre le pont de l'autre navire peut avoir des conséquences similaires. Les marins stygiens et gardes de Bêlit sont aussitôt éliminés, comme tout héros ne possédant pas la compétence "nage" ou ayant un encombrement trop important pour avoir conservé cette compétence. Un héros ayant la compétence "nage" reste dans l'eau et peut se déplacer d'une zone de mer à une autre, pour un coût de deux points de mouvement par zone de déplacement. Le phénomène de gêne s'applique également sur les zones de mer. Il peut remonter sur une zone de bateau adjacente si il possède la compétence "escalade" en dépensant deux points de mouvement. Sinon, il reste en mer à la merci des tentacules et ne pourra être remonté que par un autre héros lui envoyant un cordage et obtenant deux symbôles lors d'une manipulation complexe depuis une zone de bateau adjacente à celle du héros tombé à l'eau. Là aussi, le phénomène de gêne s'applique pour le héros présent sur la zone de bateau depuis laquelle le cordage est envoyé.

Jhebbal Sag