



Après s'être emparé du navire affrété pour Dangmar, Conan et son équipe se dirigent vers un rendez-vous secret au large de l'île aux Statues d'Aciers.

Ils ont appris en fouillant la cabine du capitaine, que Dangmar devait y rencontrer Ageera, sorcier puissant, qui vit sur les côtes du Zembabwei. On raconte que ce terrible sorcier est capable de faire remonter de terrifiantes créatures des profondeurs des mers.

Dangmar avait prévu d'embarquer sur le navire d'Ageera puis de couler le sien afin de brouiller les pistes. Puis tous les deux auraient continué leur route en direction de l'ancienne forteresse de Xapur que Nathok a reconverti en palais.

Le navire de Conan arrive en vue de celui d'Ageera. Tout le monde se cache à bord du navire de Conan. Seuls deux trois membres de son équipe déguisés en marins restent visibles.

Les navires sont maintenant côte à côte. -Où est votre maître? demande Ageera à un "marin".

-Il ne sera pas au rendez-vous déclare Conan en sortant de sa cachette. Tu va payer de ta félonie!!!

Au même moment nos héros bondissent de leur cachette. Surpris et furieux d'avoir été pris au piège, Ageera donne aussitôt des ordres à ses hommes, puis se met à prononcer des incantations.

A peine celles-ci terminées, qu'un énorme Kraken sorti des profondeurs apparaît dans un boullionnement d'écume, menaçant nos héros de ses énormes tentacules.

Le terrible abordage commence....



## Objectifs



Pour gagner le Héros en possession du Trésor sacré doit fuir avant la fin du tour 7.  
Les Héros gagnent un point de victoire bonus supplémentaire si ils parviennent à faire fuir N'gora.



Pour gagner l'Overlord doit empêcher le héros en possession du Trésor sacré de fuir avant la fin du tour 7.  
L' Overlord gagne un point de victoire bonus si il tue N'gora.



La partie débute par Le tour des Héros.

- Conan le Vagabond
- Contantius
- Icedemon
- Valkyrie
- Pelias (3 sort(s) : Repousser, Rage de Bori, Porté par le vent)
- Taramis (3 sort(s) : Tempête d'éclairs, Guérison de Mitra, Leger comme une plume)

 Les Héros débutent avec 6 gemme(s) en zone de fatigue.



 L'Overlord commence avec 15 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 10 gemmes par tour.



**Tuile renforcée** : L'Overlord peut remplacer une tuile morte par la tuile de Thaug. Thaug gagne immédiatement 2 PV. Une tuile d'unités vivantes peut également être sacrifiée. Thaug gagne un PV par unité sacrifiée. Leurs PV ne peuvent dépasser 15. La tuile sacrifiée est remplacée par la tuile de Thaug. Une tuile sacrifiée ne peut plus être remise en jeu par l'Overlord. La nouvelle tuile de Thaug peut être activée immédiatement et gratuitement.

**Renforts** : 10 points de renforts. Les renforts se déploient sur les  .

L'Overlord peut activer une tuile de figurines amenées en renfort de son choix sans en payer le prix et sans en bouger la tuile qui lui correspond.

La ou les figurines gagne immédiatement sa base de point de mouvement ainsi qu'un  supplémentaire en attaque jusqu'au prochain tour de l'Overlord.

Les tentacules peuvent être déployés dans n'importe quelle zone d'eau vide de tentacule.



 Avec les sorts : Attaque de Dagon, Larmes de Dagon L'Overlord place la seconde tuile de Thaug à côté de son livre de Skelos.

 Avec les sorts : Drain d'énergie, Halo de Set, Morsure de Set, Rage d'Ymir Son Halo de Set est activée.

## Règles spéciales

**Déploiement** : les différentes figurines alliées représentées sur le plateau peuvent être utilisées par les Héros uniquement si ceux-ci ont atteint le niveau nécessaire pour les utiliser.

**Thaug et ses tentacules** : les deux zones occupées par Thaug sont saturées, aucune figurine ne peut s'y trouver à moins que Thaug ne l'y retienne avec une de ses tentacules.

les trois tentacules présents dans la zone de Thaug ne peuvent se déplacer. Ils servent aux attaques de Thaug et sont liés à sa tuile. Ils ont les mêmes compétences qu'un tentacule normal mais la force d'attaque de Thaug.

Si Thaug meurt tout les tentacules sont retirés du plateau et la tuile Tentacule est retirée de la rivière.

**Tentacules** : il ne peut y avoir plus d'un tentacule par zone. Si un saut passe au-dessus d'une zone occupée par un tentacule, la difficulté du saut est augmentée de 1. Les unités de l'Overlord sont impactées par cette gêne lors de leurs sauts.

**Dague tranchante** : un Héros en possession de la Dague sacrificielle divise par deux la défense passive de Thaug.

**A l'abordage!!!** : un Héros ou une unité de l'Overlord présent dans une zone de scorpions vide d'ennemis peut utiliser ceux-ci pour arrimer une planche (Stygie) entre deux zones des navires dans la limite de sa longueur. Pour réaliser la manoeuvre il doit transférer deux gemmes de sa zone d'énergie à sa zone de fatigue.

pour couper les amarres et faire tomber la planche, un Héros ou une figurine de l'Overlord doit se trouver dans sa zone d'arrimage sans ennemis. Une manipulation simple suffit à couper les amarres. Lorsque les amarres sont coupées, les figurines présentes sur la planche tombent à l'eau.

si un tentacule se saisit d'une figurine présente sur la planche, ils entraînent les autres figurines présentes sur celle-ci à l'eau.

**Libérons N'gora** : Pour libérer N'gora de ses liens, un Héros présent dans la même zone que la sienne doit réaliser une manipulation complexe de difficulté 1.

lorsque N'gora est libérée, le camp des Héros prend aussitôt la tuile de N'gora-préalablement disposée près du Livre de Skélos-et la donne à un Héros qui possède la compétence Commandement. On place également le jeton personnage de N'gora sur la position 4 du compte-tour. Le jeton représente ses Point de Vie.

Si le Héros commandant N'gora meurt, un autre Héros possédant la compétence commandement peut le prendre sous son contrôle. Pour cela, il devra se trouver dans la même zone que sa figurine.

Les unités de l'Overlord n'ont pas le droit d'attaquer N'gora, tant que celui-ci n'est pas libre.

**Gardes du corps** : les pirates oranges représentent la garde personnelle d'Ageera. Lorsqu'Ageera se trouve dans leur zone, il gagne la compétence "Sous protection". Un pirate orange présent dans la même zone que Ageera gagne un  en attaque.

**Récupérer le trésor** : Le Trésor sacré se trouve dans le coffre rouge représenté par un jeton coffre numéroté. Ouvrir le coffre réclame une manipulation de complexité 4. Lorsqu'un Héros ouvre le coffre, il s'empare immédiatement du trésor et le place parmi ses équipements.

**Mâts** : Une figurine présente sur les zones où se trouvent les mâts est perchée et ne peut être attaquée au corps-à-corps. Elle bénéficie d'un  pour les attaques à distance. Une figurine peut grimper sur un mât en dépensant deux points de mouvement.

Sauter d'un mât coûte   de dégats sans défense possible à une figurine sans la compétence saut et  sans défense possible à une figurine possédant la compétence saut.

**Saut** : si un Héros ou une unité de l'Overlord rate un saut, il tombe à l'eau et sa figurine est placée sur la zone d'eau par-dessus laquelle il a tenté de sauter. Les Héros ou les unités de l'Overlord peuvent décider de sauter directement à l'eau sans surcoût de point de mouvement. Cette action ne demande pas de compétence particulière.

**Sortir de l'eau** : quitter une zone inondée par le sort de Thaug coûte 1 point de mouvement supplémentaire.

**Zone d'eau** : une figurine sur une zone d'eau peut toujours se battre sans pénalité. Les figurines possédant la compétence Natation peuvent se déplacer d'une zone d'eau à une zone d'eau adjacente pour un surcoût d'un point de mouvement. Une figurine sur une zone d'eau peut remonter sur une zone de navire adjacente pour un surcoût de 2 points de mouvement. Une figurine ne possédant pas la compétence Natation ne peut pas se déplacer d'une zone d'eau à une autre, elle peut par contre remonter sur une zone de navire adjacente pour un surcoût de 2 points de mouvement.

**Coffres** : 7 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 alcools pictes, d'un sabre de pirate, d'une lance, d'un bouclier tribale, d'une potion de vie et d'un orbe explosif.

**Fuite** : Un Héros en possession du trésor sacré et (ou) en compagnie de N'gora doit se trouver sur le navire de départ des Héros sans aucun ennemi à son bord.