



Adaptation pour tester le fonctionnement du mode solo/coop sur le scénario officiel "La chasse à la tigresse".

Voir le détail des règles solo/coop ici:

http://monolithedition.com/download/Conan/Rulebook/Conan_Solo-Rules.pdf

Cela fait des mois que le navire pirate La Tigresse écume les eaux des côtes de Stygie et des Royaumes Noirs, mettant ainsi à mal le fructueux commerce de l'or et de l'ivoire au grand dam du roi Ctesphon. Alors que la flotte stygienne semble incapable de mettre un terme aux agissements de la Reine de la Côte Noire, le roi promet une somme colossale à qui rapportera la tête de Bêlit.

Tandis que le navire de Bêlit a accosté pour se ravitailler et qu'une bonne partie de l'équipage est à terre, voici que surgit de nulle part Le Vandale, vaisseau du capitaine zingaréen Zaporavo bien décidé à toucher l'énorme prime et à tirer quelque gloire de cette chasse aux pirates.

Soutenus par une rangée d'archers et par la magie noire de Skuthus, nécromencien stygien envoyé par Ctesphon, le mercenaire zingaréen et ses troupes prennent rapidement pied sur le pont de La Tigresse. Seuls Conan, le maître-voleur Shevatas, le mage Hadrathus et une poignée de guerriers qui n'ont pas encore débarqués peuvent venir en aide à Bêlit



Objectifs



Pour gagner les héros doivent tuer Zaporavo et Skhutus
Les héros perdent si Bêlit meurt



La partie débute par le tour des Héros.

- Belit (Lance d'ornement, Bouclier tribal)
- Conan (Epée, Armure de cuir)
- Shevatas (Lames de lancer, Kriss)
- Hadratus (2 sort(s) : Rage de Bori, Halo de Mitra)

 Les Héros débutent avec 4 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.



Avec les sorts : Halo de Set, Drain d'énergie

Règles spéciales

Activation Archers : Tous les archers morts reviennent sur la zone de Zaporavo (ou Skuthus si Zaporavo est mort). Les archers restent/se déplacent sur la case de Zaporavo (ou Skuthus si Zaporavo est mort) pour bénéficier de sa compétence "Soutien". Quelque soit leur zone, les archers tirent sur Belit en ignorant les éventuels problèmes de ligne de vue.

Activation Pirates : Tous les pirates morts de la tuile reviennent sur la zone de Skuthus (ou Zaporavo si Skuthus est mort). Les pirates ne quittent pas tous la zone de Skuthus pour qu'il y reste au moins 3 pirates. Ils n'attaquent pas Hadrathus lorsqu'il a son halo de mitra activé. Ils passent uniquement par l'une des zones de saut "1". Ils attaquent en priorité les héros présents sur le bateau où ils sont présents.

Activation Skuthus : Il ne perd jamais son Halo de set. Il cible le héros ayant le moins d'énergie avec son drain d'énergie (pour départager: celui qui fait le plus de dégâts avec une gemme au Corps-à-Corps). Skuthus ne se déplace pas.

Activation Zaporavo : Il ne saute pas, il se déplace uniquement pour attaquer un héros à sa portée.

Coffres : Ils comportent 1 orbre explosive, 2 potions de vie et 1 coffre vide.

Mort de Skuthus : Le démon des ténébres vient venger sa mort. Il a 6 points de vie. Remplacez la tuile de Skuthus par celle du démon. La figurine du démon est placée sur la zone où Skuthus est mort.

Augmenter la difficulté : - Mode difficile: Ajout d'un archer au groupe d'archers Bossoniens. Lorsque Skuthus est activé, son drain de vie permet à l'OL d'activer un token/tuile supplémentaire.
- Mode très difficile: Ajout de 4 points de vie à Skuthus, Zaporavo et Démon des ténébères.

