



C'est dans le port d'Asgalun que l'intrépide capitaine pirate Conan et ses compagnons de la Fraternité Rouge ont choisi de faire escale, afin de tirer profit des trésors emplissant les cales de leur navire. Après des semaines de rapines le long des côtes stygiennes, ils goutent un repos mérité dans la cité pelishtim tout en dilapidant leur butin.

Les meilleures choses ont cependant une fin et il est bientôt temps pour les flibustiers d'appareiller. Pendant que Shevatas supervise le chargement d'eau douce et de victuailles, Conan ainsi que la redoutable bretteuse nommée Valeria achèvent de recruter quelques marins locaux. De retour au navire, Conan s'empresse d'aider le chargement et se saisit des rênes d'un chameau portant des amphores pleines de vin.

Cependant, la bête de somme est soudainement terrorisée. Elle vient de réaliser que l'homme à ses côtés n'est autre que la brute qui l'a violemment mise au tapis d'un coup de poing rageur après une récente soirée trop arrosée. S'ébrouant sauvagement, le chameau s'enfuit en blatérant sa peur à travers les rues bondées de la ville, espérant ainsi échapper à cet humanoïde sauvage qui répond au nom de Conan.



Objectifs:



Pour gagner, au moins un Héros doit sortir du plateau avec le chameau avant la fin du tour 9.



L'Overlord gagne la partie à la fin du tour 9, ou si Conan a 8 gemmes ou plus dans sa zone de Blessure.



La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (épée de Conan et armure de cuir),
- Valéria (épée, dague et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer).

 Epués par une nuit festive, les héros commencent avec 7 gemmes dans leur zone de Fatigue



 L'Overlord commence avec 3 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de fatigue. Il récupère 4 gemmes par tour.



Renfort: 3 points de renfort .

Contrôle de la foule: l'Overlord peut placer deux jetons Foule additionnels  (voir 'Rues Peuplées') dans une ruelle. Il ne peut pas y avoir plus de 3 jetons Foule sur le plateau.



Règles spéciales :

- ★ **Rues Peuplées:** au début du tour de l'Overlord, celui-ci peut déplacer chaque jeton Foule sur une zone adjacente. La foule ne peut se déplacer que dans les ruelles et sur le ponton du port et il ne peut y avoir qu'un seul jeton Foule par zone. La présence d'un jeton Foule coûte 2 points de mouvements supplémentaires aux Héros souhaitant sortir de la zone (sauf si Insaisissable), ainsi qu'au chameau. En revanche, la foule s'écarte pour laisser traverser les gardes et leur capitaine sans pénalité. La déflagration d'un orbe explosif disperse la foule (le jeton Foule est alors retiré du plateau). Lancer un orbe explosif sur la zone du chameau risquerait de le tuer, ou pire, de briser les amphores.
- ★ **Déplacement du Chameau:** à la fin de son tour, l'Overlord peut déplacer le chameau de 5 points de mouvement (sans mouvement supplémentaire possible). Il peut entrer dans les bâtiments mais ne peut pas entrer dans une zone occupée par un héros (il peut cependant quitter une zone dans laquelle des Héros sont présents). Le chameau est gêné dans ses déplacements par la foule et par les figurines des héros, mais pas par celles de l'Overlord. Il ne génère aucune gêne sur les autres figurines.
- ★ **Parle à ma Main:** pour calmer les esprits du chameau, une attaque unique à main nue (sans défense possible) infligeant 5 points de dégât (malus déduit) est nécessaire. Cette attaque n'est possible que si aucune figurine de l'Overlord n'est présente sur la zone. En cas de réussite, l'Overlord ne peut définitivement plus déplacer le chameau. Un héros peut s'emparer des rênes grâce à une manipulation simple. Tirer les rênes pour déplacer le chameau chancelant revient à porter un objet d'un encombrement de 9.
- ★ **Saut du Toit/Escalade:** sauter du toit du bâtiment en bas à gauche dans une rue adjacente inflige   sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Le chameau ne peut pas sauter. Un Héros avec la compétence Escalade peut grimper sur le toit depuis une zone adjacente en dépensant 2 points de mouvement supplémentaires.
- ★ **Coffres:** 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de carte Équipements est composé de 2 potions de vie et 2 orbes explosifs.