



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, nécromancien 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 et une poignée de guerriers qui n'ont pas encore débarqué peuvent venir en aide à Bêlit.



## Objectifs



Pour gagner, les Héros doivent protéger Bêlit jusqu'au retour des marins ou tuer Zaporavo et Skuthus.



Pour gagner, l'Overlord doit tuer Bêlit avant la fin du tour 8.



La partie débute par le tour de l'Overlord.

Pour 3 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (Epée, Armure de cuir) . Il débute la partie sur la zone 1.
- Shevatas (Kriss, Javelot, Javelot) . Il débute la partie sur la zone 1.
- Belit (Lance d'ornement, Bouclier tribal) . Elle et ses gardes débute la partie comme indiqué sur le plan.

Pour 4 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Hadratus (Dague et 2 sort(s) : Halo de Mitra, Rage de Bori) . Son Halo de Mitra n'est pas activé au début de la partie. Il débute la partie sur la zone 1.

 Les Héros débute avec 4 gemme(s) en zone de fatigue.



### 3 Héros

 L'Overlord commence avec 9 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

### 4 Héros

 L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



**Renfort** : 6 points de renfort .

**Feu à volonté** : toutes les troupes de l'Overlord peuvent effectuer une attaque à distance gratuite si elles en ont la capacité.

**Loué soit Set** : Skuthus se sacrifie pour invoquer le Démon des ténèbres. Skuthus est donc mort et l'un des deux objectifs des héros est réalisé. La tuile du démon remplace celle de Skuthus dans la Rivière. Le démon des ténèbres a 6 points de vie.



Avec les sorts : Drain d'énergie, Halo de Set . Il commence avec son Halo de Set activé.

## Règles spéciales

**Saut** : si un Héros ou Zaporavo échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. Si un pirate ou un garde de Bêlit échoue, il tombe à l'eau et meurt dévoré par les requins. La difficulté de chaque saut est indiquée sur le plan.

**Coffres** : 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipement est composé de 2 potions de vie, 1 orbe explosif et 1 coffre vide.

**Unités de substitution** : Shevatas peut être remplacé par N'Gora (Masse tribale, Javelot).

*Ahane Badi - Dan North*