



En dérobant un fabuleux trésor sur une île ténébreuse au large de la Côte Noire, Zaporavo et son équipage ont déclenché la colère de Thaug, une entité monstrueuse maintenant lâchée à leur poursuite. Ce trésor contenait un artefact stygien dont les relents maléfiques ont rendu l'équipage fanatique et dément.

Non loin de là, à bord de la Tigresse, Conan, Bêlit et son redoutable équipage se préparent à l'abordage du navire halluciné afin de les déposséder de leur butin. Mais ils savent que le prix à payer pour se couvrir d'or sera de renvoyer l'artefact maudit à Thaug, son monstrueux gardien.



Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent jeter l'Artefact dans la gueule de Thaug, afin d'avoir le champ libre pour s'emparer du trésor.



Pour gagner, l'Overlord doit tuer l'un des Héros ou tenir jusqu'à la fin du tour 10.



La partie débute par le tour des Héros.
Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (épée de Conan et armure de cuir),
- Belit (lance d'ornement et arc bossonien) et ses gardes,
- N'Gora (bouclier tribal, masse tribale et javelot).

 Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.



 L'Overlord commence avec 6 gemmes en zone d'Énergie disponible et 6 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

 **Renfort :** 6 points de renfort 

Pouvoir de l'Artefact : si une unité de l'Overlord est en possession de l'Artefact, il peut changer instantanément la zone qui sera attaquée par le tentacule (parmi les 8 zones du plan).



Règles spéciales :

Artefact : la carte Équipement Artefact stygien est en possession de Zaporavo en début de partie. Si le personnage le possédant subit une blessure, l'Artefact tombe alors dans sa zone. Pour l'Overlord, seul un personnage d'une tuile active peut le ramasser (action gratuite). Pour les Héros, le ramasser est une manipulation complexe de difficulté 1. Si l'Artefact est au sol au moment où la zone est détruite, il est projeté dans une zone adjacente au choix de l'Overlord. Si l'Artefact est au sol au moment où le bateau coule, tous les joueurs ont perdu.

Thaug : Il n'est dirigé par aucun des joueurs. Il possède une tête et un tentacule. Le tentacule rentre en jeu en cours de partie et attaque les bateaux. Les joueurs peuvent attaquer la tête (arme à distance) pour l'empêcher d'attaquer. Il ne peut pas être tué et a une défense passive de 1.

Mouvement du tentacule : au début du tour de l'Overlord, celui-ci lance   . Le résultat indique où se déplace le grand tentacule (une des 8 zones numérotées). Si la zone désignée est déjà détruite, il va alors dans la zone suivante (7 s'il était en 6, 1 s'il était en 8).

Attaque du tentacule : à la fin du tour des Héros, le tentacule frappe la zone de bateau en fonction de sa position (flèche rouge) Toute figurine présente sur cette zone subit   (défense permise) et est projeté sur une zone de bateau adjacente de son choix (l'Overlord choisit en premier pour ses figurines, puis les Héros). La zone ciblée par Thaug est alors détruite et devient inaccessible (y placer un jeton Eau).

Dégâts sur les bateaux : quand 3 zones d'un même bateau sont détruites par Thaug, le bateau coule instantanément. Toutes les figurines présentes sur celui-ci meurent dans d'atroces souffrances. Tout objet est détruit. Toutes les zones du bateau coulé (2,4,6,8 pour la Tigresse ou 1,3,5,7 pour le bateau de Zaporavo) ne sont plus prises en compte.

Attaquer Thaug : si la tête de Thaug subit au moins 1 blessure, l'attaque de Thaug est annulée pour ce tour. Le tentacule est sorti du plateau pour ce tour puis la tête se déplace de X zones (marquées de l'aura verte) en sens horaire, X étant le total des succès de l'attaquant.

Saut : si un Héros ou Zaporavo échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste dans sa zone de départ. Les unités de l'Overlord tombent à l'eau si elles échouent, et meurent dévorées par Thaug en hurlant d'effroi. Il est impossible de sauter par-dessus le tentacule.

Lignes de vue : les zones de mer ne sont visibles que depuis les zones de bateau adjacentes (cela s'applique donc à la tête de Thaug). La zone marquée de l'aura verte entre les proues des deux bateaux est considérée comme une seule zone, ainsi que celle entre les poupes. Le tentacule de Thaug bloque la ligne de vue.

Coffres : les 3 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de carte Équipement est composé de 2 Potions de vie et 1 Javelot. Ils s'ouvrent avec une manipulation complexe de difficulté 1.