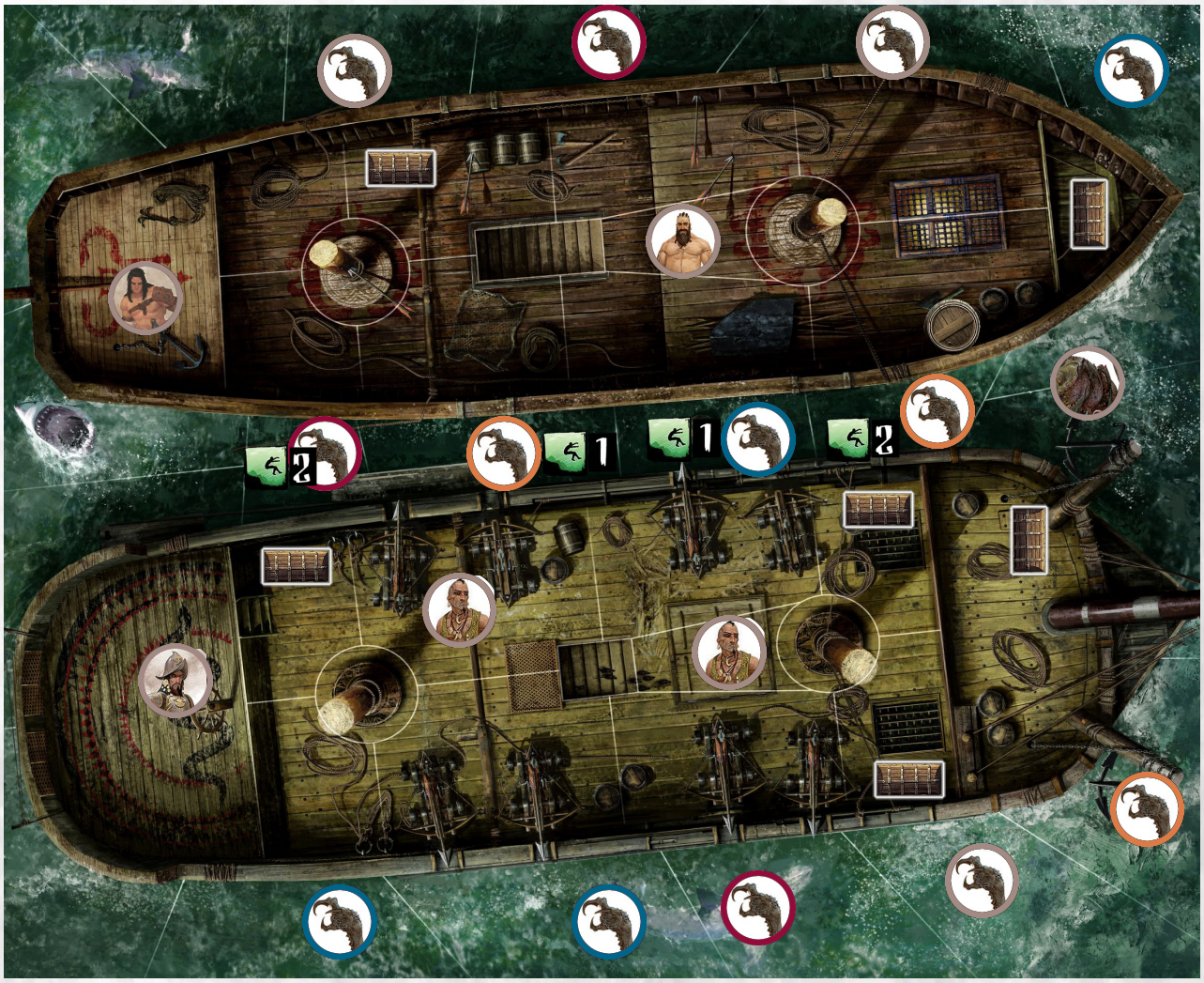
4 UN ALLIÉ DE DERNIÈRE MINUTE

Enfer et damnation! Le bateau de Zaporavo fend la mer à toute vitesse. Le capitaine et son équipage ont été embauché en l'échange d'un important monceau d'or par le sorcier Nathok. Celui-ci cherche à récupérer une relique que Conan a acquise lors d'une précédente aventure. Zaporavo ne sait ce qu'ourdit le sorcier mais qu'importe, on ne refuse pas une telle récompense! Alors que le bateau des pirates approche, Nathok entre en transe, ses paroles et ses gesticulations devenant incontrôlable. Son incantation se finit lorsque les deux bateaux se rejoignent.

"Misérable barbare!Bientôt toi et tes compagnons ne seront plus de ce monde ! Le Thaug ne va pas tarder a sortir de son sommeil et alors vous serez tous engloutis dans cet océan! Votre heure a sonnée!"

La terreur se lit alors dans le regard des pirates, le Thaug... seul les légendes font mention de ce monstre mythique, tueur de marins et destructeur de navires. L'eau se met soudainement à bouillir. Une tête hideuse émerge alors de l'eau. Des dizaines d'yeux, une bouche capable d'avaler trois marins en même temps et des dizaines de tentacules entourent les bateaux, tel est le spectacle qui s'offre à Conan et son compagnon. Marins et pirates se font attraper et engloutir par dizaine par le monstre et ses tentacules. Soudain, dans un grand bruit mou, la tête de Nathok est séparée de son corps par un élégant mouvement du sabre du capitaine Zaporavo.

"Conan! Si les légendes disent vrai bientôt nous serons tous engloutis ou dévorés par ce monstre! Je préfère me battre et mourir aux côtés de mes ennemies, que mourir pour ce sorcier! Battons-nous et renvoyons ce monstre dans les fonds marin une bonne fois pour toute!"



Objectifs

Pour gagner les héros doivent tuer le thaug avant que celui-ci ne détruise les deux bateaux. Il n'y a pas de limite de tour, le premier camp qui accomplit son objectif remporte la victoire.

Pour gagner l'Overlord doit détruire les deux bateaux. Il n'y a pas de limite de tour, le premier camp qui accomplit son objectif remporte la victoire.

La partie débute par Le tour des Héros.

- Conan le Vagabond (armure de cuir, hache)
- Zaporavo (plastron zingaréen, sabre de pirate)
- Taurus (kriss)

Les Héros débutent avec 3 gemme(s) en zone de fatigue.

L'*Overlord* commence avec 8 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

<u>"Il en vient de partout!"</u> : L'overlord dispose de 6 points de renforts. Les tentacules peuvent être placées sur n'importe quelle zone d'eau. Cette évènement est activable par la tuile 1 ou 2.
Plusieurs tentacules peuvent être placées sur une même zone d'eau.

<u>Morsure du thaug</u> : Cet évènement n'est activable que par la tuile corbeau n°2.

Le thaug mord de sa gueule l'un des deux navires (au choix de l'overlord). Il inflige points de dégats au navire choisis et descend son armure passive de un point pour tout le scénario (il est impossible de descendre en dessous de zéro l'armure passive d'un bateau).
La réduction de l'armure passive s'effectue après le calcul des dégats.

12

Avec les sorts : Flétrissement, Attaque de Dagon

Règles spéciales

Saut : si un Héros ou leader échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. Si une troupe échoue, elle tombe à l'eau et meurt dévorée par le thaug. La difficulté de chaque saut est indiquée sur le plan.

Coffres : Six coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de deux potions de vies, une cotte de maille, un coffre vide, un arc bossonien et un bouclier. Deux symboles sont nécessaires pour crocheter les coffres.

Thaug : Dans ce scénario, le Thaug est la menace principale. Il ne peut se déplacer et occupe les deux zones comme indiqué sur le plan. Il surplombe les deux navires et a donc une ligne de vue sur toutes les cases de la carte.

Tentacules : Toutes les tentacules lors de leur activation ont deux choix. Elles peuvent soit frapper les héros, soit s'attaquer aux bateaux.
Lors d'une attaque contre un bateau les tentacules utilisent leur valeur d'attaque normal et appliquent les dégats comme lors d'une attaque contre un héros (mis à part que les bateaux n'ont pas de défense active).
Si une tentacule arrive à attirer une figurine à elle grâce à la compétence constriction, le personnage constrit reste sur le bateau et n'est pas attiré dans une case d'eau. Il est cependant bien bloqué sur la case dans cette situation.
Les tentacules ne peuvent attaquer qu'une seule fois par tour et doivent donc choisir entre les héros ou les bateaux.
Les tentacules peuvent suite à un déplacement grâce au sort "attaque de Dagon" attaquer les bateaux.
Les tentacules rampent sur les bateaux, les héros peuvent donc attaquer les tentacules adjacentes à leur zone.

Bateaux : Les deux bateaux doivent résister aux attaques du thaug dans ce scénario. Le bateau de Conan et Taurus possède une armure passive de 1 et 10 point de vie. Le bateau de guerre de Zaporavo possède une armure passive de 2 et a 10 points de vie.
Lorsqu'un des bateaux perd tout ses points de vie, il coule et est détruit par le thaug. Les contenus des coffres sont perdus et les unités présentes sur le bateau (pas les héros) sont engloutis dans l'océan. Les héros sautent sur l'autre bateau au moment de la destruction de l'un des deux navires. Ils atterissent sur la case qui est parralèlle a là leur parmi les 4 cases utilisées pour sauter d'un bateau à l'autre.
Lors de la destruction d'un navire, les tentacules situées à l'extérieur du plateau sont ramenées à côtés du dernier bateau (placées les dans les 4 cases qui se situent entre les deux bateaux au choix de l'overlord)

Balistes et tonneaux : Pour tuer le Thaug, les héros disposent de balistes et de tonneaux de poudre.
Sur le bateau de Conan, des tonneaux de poudre sont placés à l'avant du bateau (représentés sur le plan par le pion tonneau). A l'aide d'une manipulation simple un héros peut allumer et lancer un tonneau vers la gueule du monstre.
L'explosion inflige alors au thaug, sa défense passive ne s'appliquant pas (une défense active est possible pour l'overlord).
Les héros ne peuvent lancer qu'un baril de poudre par tour.
Sur le bateau de Zaporavo, des balistes sont positionnées sur le flanc du vaisseau. Seul celles du côtés de la tête de Thaug sont utilisables pour lui tirer dessus. Les utilisées est une manipulation simple pour les héros et gratuite pour les deux pirates qui ont l'habitude de s'en servir. Les balistes infligent de dégat au thaug sans défense passive possible (la défense active étant autorisée).
Les balistes ne peuvent être utilisées qu'une fois par tour chacune par héros. Il ya deux balistes par zone, 4 tirs de balistes sont donc possibles en un tour.

Pirates : Les deux présents sur le bateau sont les derniers survivants sous les ordres de zaporavo. Ils sont alliés aux héros pour ce scénario et utilisent la tuile des pirates à 2 de mouvements.

Eldovakin alias julien fabry