



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



Afin d'avoir le champ libre pour s'emparer du trésor, les Héros doivent jeter l'artefact dans la gueule de Thaug.



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.

- Conan (Epée de Conan, Armure de cuir)
- Belit (Lance d'ornement, Arc Bossonien)
- Ngora (Bouclier tribal, Masse Tribale, Javelot)

 Les Héros débutent avec 5 gemme(s) 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 renforts.

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 (parmis les 8 zones du plan).



10



Règles spéciales

Artefact : on utilise la carte Equipement Artefact Stygien. Il est en possession de Zaporavo en début de partie. Si le personnage possédant l'artefact subit un dégât il tombe alors dans sa zone. Pour l'Overlord, seul un personnage d'une tuile active peut le ramasser, et ce gratuitement.
Pour les Héros le ramasser est une manipulation complexe de difficulté 1.

Cas rare : Si l'artefact est au sol au moment où la zone où il se trouve 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 : Thaug n'est dirigé par aucun des joueurs. Il possède une tête et un tentacule. Le tentacule rentre en jeu en cours de partie et attaquera les bateaux.

Tous les joueurs peuvent attaquer la tête avec une arme à distance afin d'empêcher ses attaques.

Défense de Thaug : thaug n'a pas de points de vie et pas de tuile propre. Il a néanmoins une défense passive de 1.

Mouvement du tentacule : cet événement a lieu chaque début de tour de jeu avant que l'Overlord ne commence.

On jette 2  et 1 , le résultat des 3 dés indique où se place le grand tentacule (une des 8 zones du plan).

Cas spécial : Si la zone dans laquelle apparaît le tentacule a déjà sa zone associée détruite alors il va dans la zone suivante (7 s'il était en 6, 1 s'il était en 8).

Attaque du tentacule : Cet événement a lieu chaque tour après le tour des Héros. Le tentacule se trouve dans une des 8 zones et frappe la zone de bateau indiquée par sa flèche rouge. Quand le tentacule frappe une des 8 zones de bateau tout personnage sur cette zone subit 2  (défendables) et est projeté sur une zone de bateau adjacente de son choix (Overlord puis Héros). La zone ciblée par Thaug est alors détruite (on place un jeton mer pour l'indiquer) et devient inaccessible.

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

Saut : les sauts peuvent se faire de bateau à bateau en traversant les zones marquées de l'icône 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 dorénavant par Thaug en hurlant d'effroi.

Dégâts sur les bateaux : quand 3 zones d'un même bateau sont détruites par Thaug alors le bateau coule instantanément. Tout personnage sur celui-ci meurt dans d'atroces souffrances. Tout objet est détruit. Les zones de mer chiffrées liées au bateau (2,4,6,8 ou 1,3,5,7) ne sont plus prises en compte.

Gêne du tentacule : le tentacule rend la zone dans laquelle il se trouve bloquante des lignes de vues et rend impossible les sauts depuis les zones de bateau adjacentes.

Lignes de vue : il n'y a de ligne de vue vers les zones de mer que depuis les zones de bateau qui lui sont adjacentes (on ne peut donc voir la tête de Thaug que depuis une zone de bateau adjacente).

La zone marquée de l'aura verte entre les bateaux à l'avant forme une seule zone, de même pour la zone avec aura verte à l'arrière entre les bateaux.

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

Résumé d'un tour de jeu : 1-Mouvement du tentacule.

2-Tour de l'Overlord.

3-Tour des Héros.

4-Attaque du tentacule.