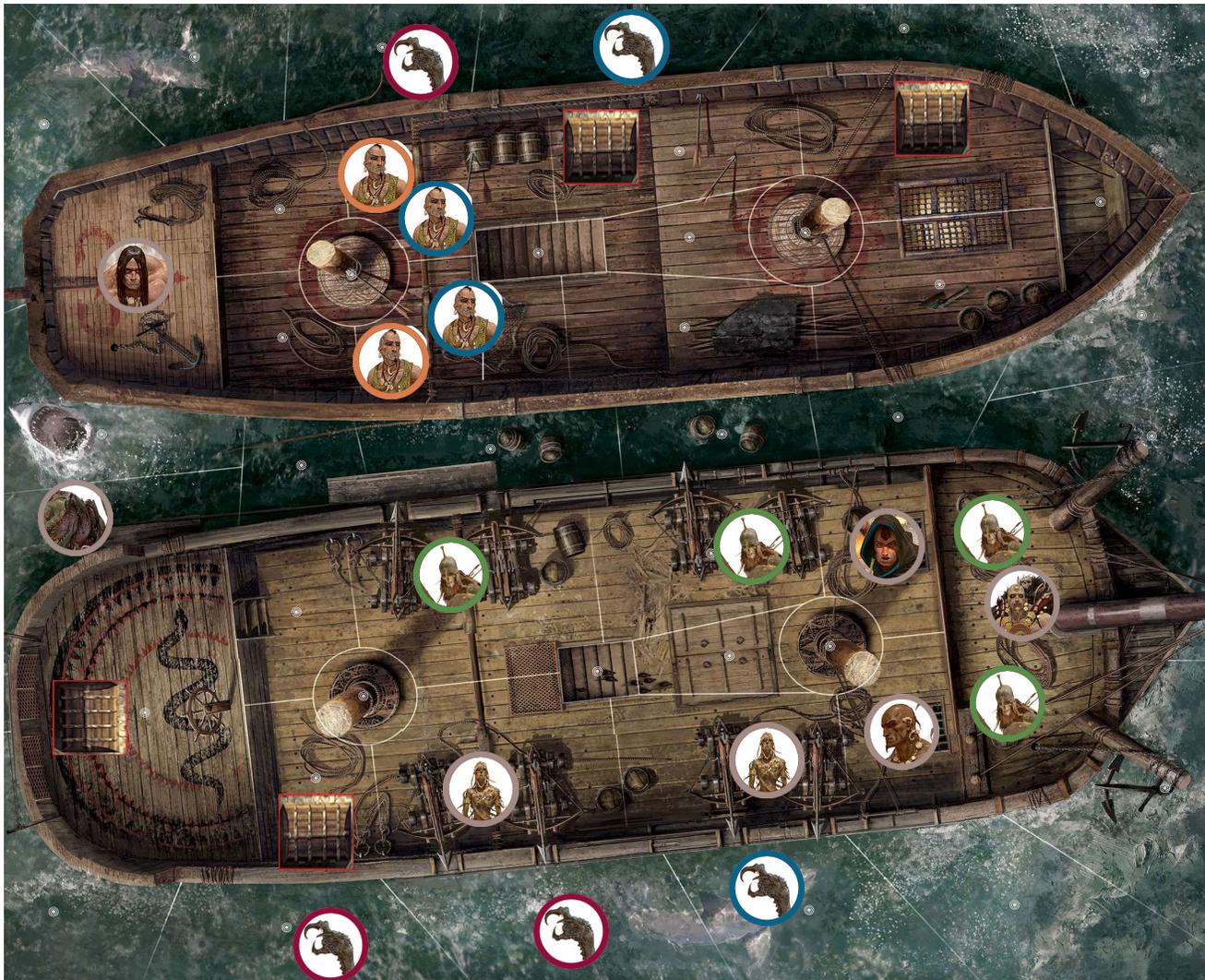


Le cimmérien et ses compagnons, toujours poursuivis par Skulthus, prirent la fuite à bord d'un navire qu'il réquisitionnèrent dans un port d'Ophir dans le but de remonter la rivière rouge et de longer la côte pour rejoindre les territoires Pictes. Au matin du quatrième jour, la vigie les prévint qu'un bateau venait d'apparaître à l'horizon derrière eux. Il ne faisait aucun doute pour le barbare qu'il s'agissait du nécromant qui voulait récupérer ce qu'il considérait comme son bien, le poignard Yuetshi. Malgré tout les efforts des marins aux ordres de nos Héros, le navire de Skulthus finit par les rattraper. Conan contempla avec horreur les morts-vivants qui se pressaient à la rambarde du bateau ennemi. Mais alors que le combat semblait inévitable, les flots s'agitèrent et les deux bâtiments furent secoués comme des coquilles de noix. Une créature des temps anciens émergea des eaux, dépassant en hauteur le plus haut mat de leur navire. La créature lança ses tentacules à l'attaque de tout ce qu'ils pouvaient attraper. - Je peux la bannir! Hurla Skulthus de sa voix rauque. Protège moi Cimmérien! Et le sorcier se mit à hurler les paroles d'une terrible incantation. Conan acquiesça à contre-cœur, cette alliance maudite était leur seule chance de survie à tous.



Objectifs



Les Héros doivent survivre jusqu'à ce que Skulthus ait accompli le rituel ou tuer Thaug.



L'overlord doit tuer les Héros.



La partie débute par le tour des Héros.

Pour 4 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan
- Shevatas
- Hadratus
-

Pour 5 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

-

 Les Héros débutent avec 0 gemme(s) en zone de fatigue.



4 Héros

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

5 Héros

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



Renfort : 4 points de renfort

Tentacules : les tentacules replongent dans l'eau et n'apparaissent n'importe où sur le plateau avec les restrictions suivantes :

* La zone cible doit être une zone d'eau, les tentacules ne peuvent apparaître sur le pont des bateaux.

* Une seule tentacule par zone.



20



Règles spéciales

Équipement de départ : les héros commencent avec l'équipement qu'ils possédaient à la fin du scénario précédent.

Cet équipement peut être redistribué entre les héros avant le début de la partie.

Le pouvoir de Set te pousse à crier : au début de la partie placez un marqueur sur le compte tour, à la fin de chaque tour des joueurs avancez le compteur d'une case (sauf exception, voir ci dessous).

Lorsque le jeton atteint la 10^{ème} case, le rituel est accompli, Thaug retourne dans les profondeurs et les joueurs remportent la partie.

L'ave toi et marche! : skulthus peut invoquer une fois par tour soit :

- * 4 Squelettes
- * 2 Momies

Avec un maximum de 5 squelettes et 5 momies sur le plateau.

Ce faisant il interrompt le rituel pendant un tour donc le compteur n'avance pas.

A vos ordres! : Au début de la partie, les joueurs posent à côté des fiches de personnages les tuiles des squelettes, des momies et des pirates (Oranges et Bleux)

Une fois par tour et par tuile un personnage peut dépenser une gemme pour activer toutes les figurines correspondant à la tuile.

Skulthus : la concentration nécessaire au rituel fait que Skulthus ne peut être déplacé.

Il commence la partie avec 6 points de vie, placez son marqueur sur le plateau compte tour.

Si ses points de vie tombent à zéro, le rituel est interrompu et les héros seront obligés de tuer Thaug pour remporter la partie.

Thaug : thaug peut se déplacer normalement sur le plateau sans être limité aux zones d'eau. Cela représente sa taille immense et qu'il peut atteindre n'importe quel endroit du plateau.

Tentacules : les héros et leurs alliés peuvent atteindre les tentacules en combat au corps à corps sans être obligés de se situer sur la même case, tant qu'ils sont sur une case adjacente.

Lors des renforts les tentacules qui reviennent sur le plateau peuvent être posés sur n'importe quel zone d'eau.

Balistes : Chaque zone avec une baliste peut effectuer un tir par tour tant qu'un héros ou un de ses alliés y est présent. Les héros dépensent une gemme pour effectuer une manipulation simple et les alliés sacrifient leur action de combat.

Une baliste ne peut prendre pour cible qu'un ennemi se trouvant dans une zone de son côté du bateau. (Les balistes du bas tirent vers le bas, les balistes du haut tirent vers le haut). Il n'y a pas de limite de distance et toutes les zones sont atteignables.

La baliste inflige  (relançable) de dégâts à sa cible.

Coffres : le paquet de cartes équipement est composé de 2 potions de vie et 2 orbes explosifs.

Saut : pour ce scénario les squelettes et les momies gagnent la compétence saut.

Si un héros échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. Si un allié échoue, il tombe à l'eau et meurt dorénavant par les requins. La difficulté des sautes entre chaque bateau est de 1.

2 Parties : ce scénario est en deux parties, lorsque les joueurs remportent celui ci, ils laissent tout en place sur le plateau.

(Et s'il est 4 heures du matin, que vous devez être au travail dans deux heures et que vous n'osez pas laisser le plateau tel quel vu que votre chat regarde déjà avec envie les petites figurines, prenez une photo. Que votre téléphone à 800 euros vous serve à quelque chose de vraiment utile pour une fois. :p)