



La pointe de la dague s'insinue difficilement entre le couvercle et le caisson du sarcophage. L'homme pousse de toutes ses forces jusqu'à ce que la lame se brise nette, lui entaillant profondément la main. Le flot de sang qui jaillit de la blessure n'est rien comparé à celui de jurons lâché par le marin exaspéré. Son complice qui s'assurait que le recoin de la cale où ils se trouvent soit bien désert se précipite vers lui.

"Par la barbe d'Erlik, veux-tu bien la fermer ! Si le capitaine nous surprend à dérober plus que notre part, nous sommes bon pour la planche. Allons, je vais t'aider à ouvrir ce maudit coffre."

Comme ils se tournent vers l'antique cercueil, ils le trouvent déjà ouvert. Auraient-ils donc réussi ? Ils se jettent dessus dans l'espoir d'y découvrir or et pierres mais ne trouvent que leur destin sous la forme de mains fines et blanches plongeant dans leur poitrine pour leur arracher le cœur.

Alors que la créature immortelle se relève, les fines bandelettes de tissu masquant difficilement ses formes pleines tombent au sol révélant la succube dans toute sa surnaturelle beauté. Psalmodiant dans une antique langue, elle subjugué les quelques marins arrivés là, alertés par le cris d'épouvante de leurs infortunés camarades. D'un seul homme, ils se prosternent tous devant leur nouvelle maîtresse.

Zaporavo et Taurus aident Skuthus à se relever. Ce dernier semble avoir été pris d'un brusque malaise pendant qu'ils discutaient de la revente du trésor acquis lors de leur précédente expédition. Le capitaine pirate avait fourni la main d'œuvre et le transport jusqu'à un temple perdu au fin fond de la jungle. Le voleur, dont la corpulence masquait une agilité féline, avait guidé l'expédition à travers les souterrains piégés. Mais c'est la sorcellerie du troisième homme qui avait déjoué les protections magiques et repoussé les démons protecteurs. Voilà pourquoi les deux autres écoutent attentivement la sombre mise en garde proférée d'une voie tremblante par le nécromant.

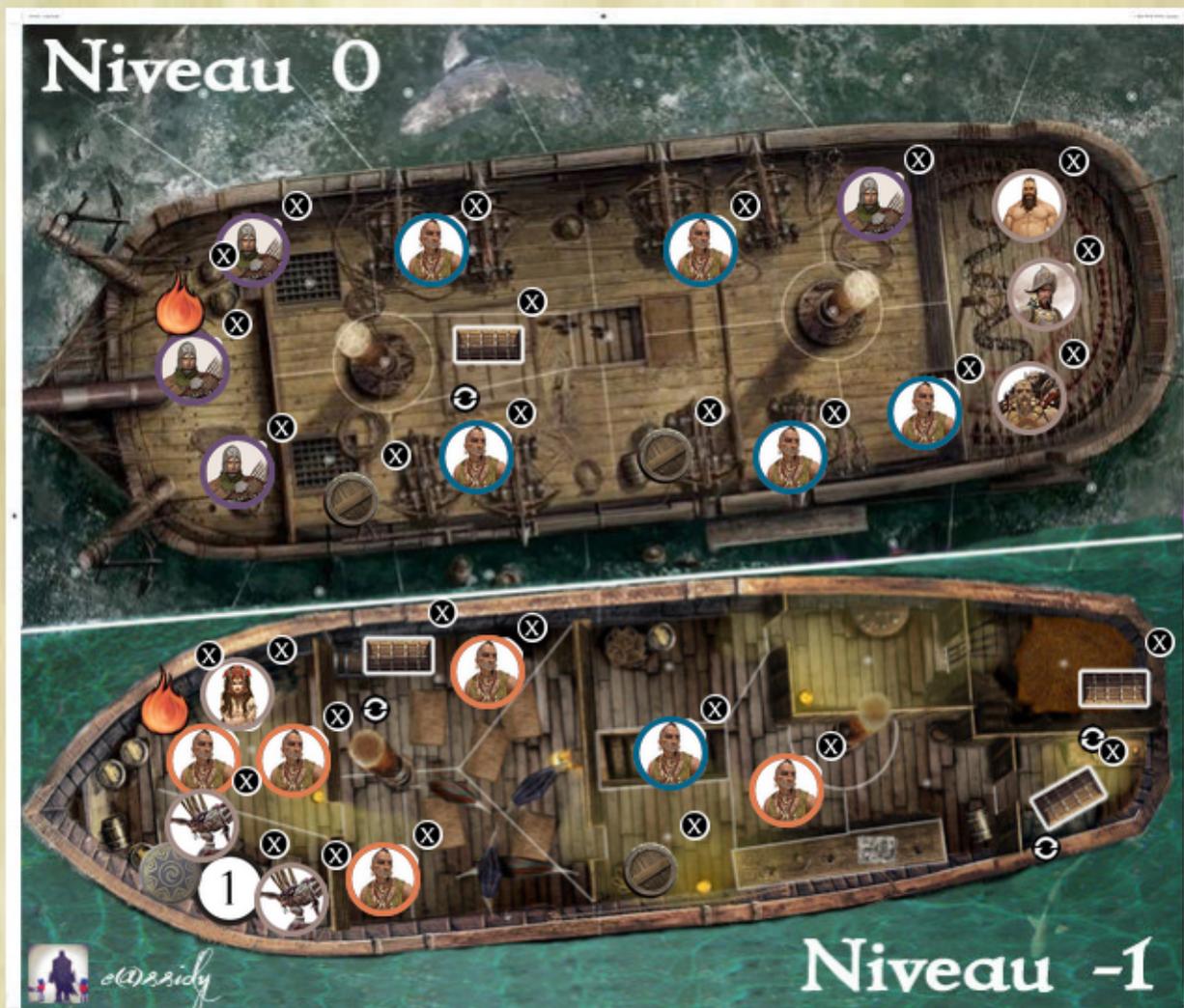
- Ak ... Akivasha ! Les sceaux ont été brisés, elle s'est éveillée. La malédiction est sur nous !

- De quoi parles-tu vieux fou ? Taurus a du mal à masquer sa soudaine nervosité.

- Je la croyais morte mais il n'en est rien. Elle est sortie de son sarcophage. Toutefois elle doit être encore faible, il faut l'arrêter avant qu'elle ne reprenne pleine possession de ses pouvoirs !

Avant qu'ils ne puissent répondre, la discussion est brusquement interrompue par des cris sur le pont principal immédiatement suivi du bruit caractéristique des épées qui s'entre-choquent. Surgissant sur le pont baigné de la lumière orangée du soleil couchant, Zaporavo contemple avec effroi le spectacle de ses hommes luttant entre eux. Ceux remontant des ponts inférieurs semblent avoir initié le combat et sont animés d'une humeur malfaisante se manifestant par des yeux révulsés et un fasciés déformé par la haine. Zaporavo s'apprête à ré-organiser son équipage quand il est interrompu par Skuthus qui lui agrippe le bras. Son long doigt osseux pointe vers l'occident où le disque solaire semble sombrer dans la mer.

- Lorsque l'obscurité régnera, il en sera de même pour Akivasha.



Objectifs

-  1. Le camp de Zaporavo doit tuer Akivasha. Mais pour la détruire définitivement, ils doivent détruire aussi l'artefact.
-  Le camp de Zaporavo commence la partie.
-  Akivasha doit avoir le contrôle du bateau à l'issue du tour 10: Elle doit être la dernière à avoir réussi la manipulation complexe "maître des ténèbres" et la zone contenant la barre doit être sous le contrôle de ses troupes.



La partie débute par Le tour des Héros.

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



- ◆ L'Overlord commence avec 9 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Plus de rhum ! : Cet évènement est disponible pour Akivasha ou Zaporavo. Il permet d'activer gratuitement la dernière tuile de la rivière, même si celle-ci a déjà été activée.

Renfort : Zaporavo bénéficie de 5 points de renfort. Akivasha bénéficie de 6 points de renfort. Les renforts arrivent niveau -1 pour Akivasha et niveau 0 pour Zaporavo.

Doubler la paye ! : Zaporavo peut galvaniser ses troupes. Le joueur qui le dirige transfère toutes les gemmes de la zone de fatigue à la zone disponible, y compris celles dépensées pour l'évènement.

:

Nouvelle section, les rivières : Les deux rivières récupèrent cinq gemmes par tour. Elles commencent avec 9 gemmes disponibles et 0 en fatigue.

Rivière Akivasha :



6 5
Akivasha commence avec les sorts Flétrissement et Inversion.

Rivière Zaporavo :





Règles spéciales

Fonctionnement en double OL : Les deux adversaires vont utiliser le mode de gestion de l'OL : Les héros prennent la tablette de Skelos, comme à l'habituel, avec ses tuiles.

Akivasha reconstituera sa rivière, en utilisant les jetons n° ① à ⑤. Elle peut aussi imprimer un livre de Skelos (voir forum the-overlord). Elle utilise donc les tuiles et non les cartes personnages, inutiles ici.

Chacun des deux adversaires récupère 5 gemmes par tour.

Il y a une tuile événement dans chacune des rivières, mais les événements ne sont pas identiques.

Roulis : Avant chaque phase de progression du pion compte-tour, le joueur qui est allé le plus récemment au bord de la mer lance .

S'il obtient 0 hache, rien ne se passe.

S'il obtient 1 hache, tous les barils et les coffres encore en jeu se déplacent, si possible, d'une zone sur bâbord.

S'il obtient 2 haches, Tous les barils et les coffres encore en jeu se déplacent, si possible, d'une zone sur tribord.

En entrant dans une zone chaque élément inflige   aux figurines qui s'y trouvent. Ces dégâts se défendent normalement. A l'étage du pont, le déplacement des éléments gérés par cette règle peuvent les conduire à passer par-dessus bord et à être retirés du jeu.

Maître des ténèbres : Pour prendre le contrôle de la barre, il faut faire une manipulation complexe de difficulté 4.

Si la manipulation réussit, le compte tour est avancé de 1 ou reculé de 1.

Coffres : Les coffres s'ouvrent avec une manipulation complexe de difficulté 1.

Les coffres contiennent 2 potions de soin, le spectre Stygien et une masse de Mitra

Les armes ajoutent leur dé à l'attaque de la figurine l'ayant trouvé. Un échange d'arme coûte une gemme.

Manipulation : Pour effectuer une manipulation (maîtrise de la barre, ouverture de coffre...), le joueur engage entre 1 et 3 gemmes max, chaque gemme donnant droit à un dé orange.

Les manipulations ne peuvent être faites que par des figurines humaines. Le démon et les scorpions ne le peuvent pas !

Escalier : Les escaliers de chaque zone sont des "demi" escaliers. Il faut bien dépenser un point de mouvement pour passer d'une zone d'escalier à l'autre en changeant de niveau.

Hublot : Les pirates bleus (équipage Zaporavo) peuvent passer d'un niveau à l'autre par les hublots. Cela coûte 3 points de mouvement. Ceci est possible à partir de toute zone extérieur du bateau, et dans les deux sens.

Les pirates d'Akivasha ne le peuvent pas, ils sont trop décérébrés pour cela...

Visibilité : Dans la cale, les archers ne peuvent tirer que sur les cases éclairées, ou sur leur propre case.

Artefact 1 : Cet lourd artefact en plomb a été trouvé proche du sarcophage d'Akivasha. Il permettait de la contrôler. Le camp de Zaporavo doit le détruire. Il n'est pas déplacable. Il a trois points de vie et deux de défense passive.

Bersek : Les deux camps peuvent acheter un seul dé orange supplémentaire lors d'une attaque, au prix d'une gemme. Ce dé s'additionne aux dés normaux de l'attaquant.

Scorpion : Si vous n'avez qu'un scorpion, utiliser une araignée pour la deuxième figurine. La tuile scorpion s'appliquera alors au scorpion et à l'araignée.