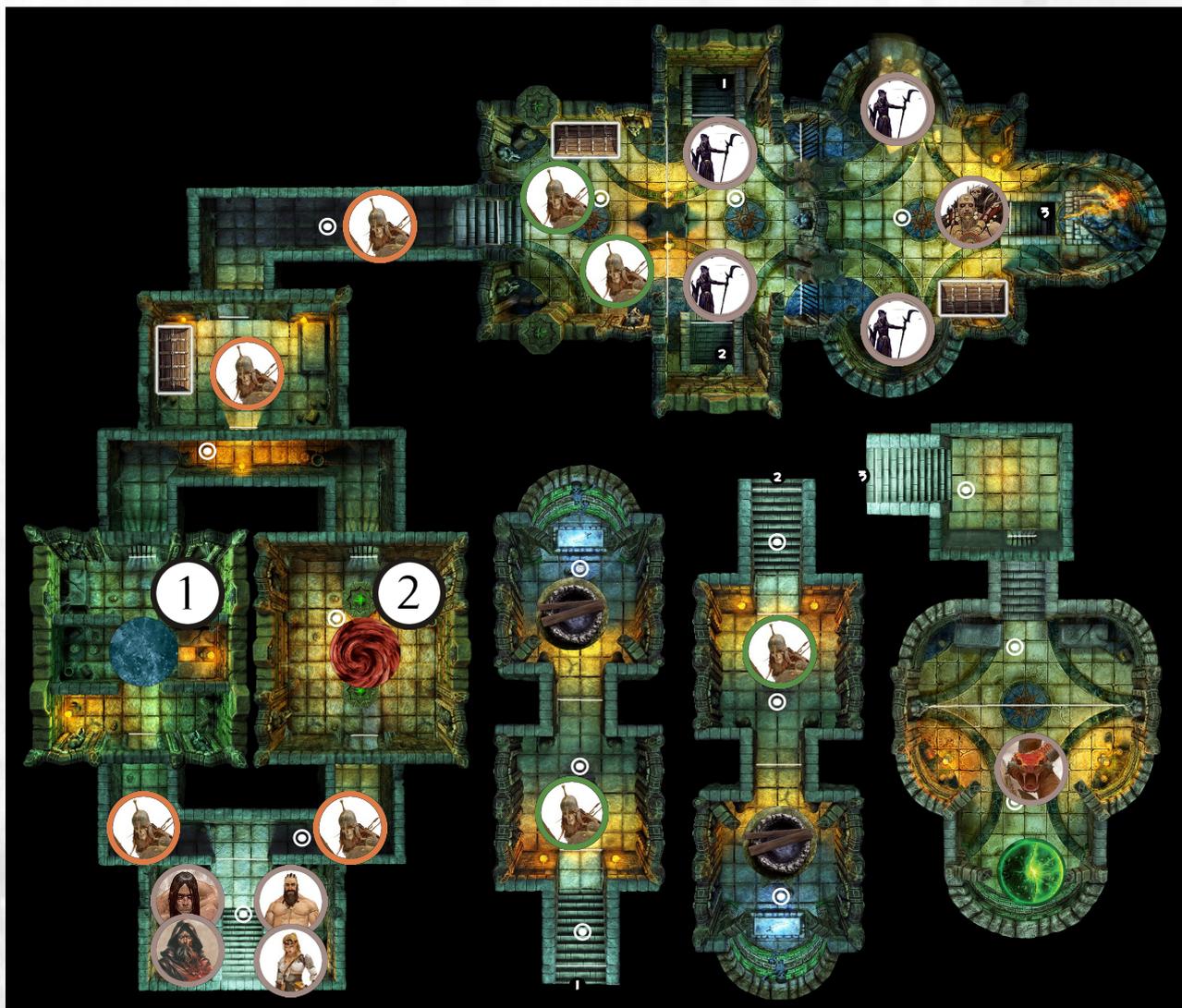




Les aventuriers sont parvenus jusqu'à l'entrée de la crypte dans laquelle repose l'Oeil de Set. Mais il est bien gardé et le sorcier Tsothlanthi lui-même déploie ses noirs arts pour tuer ces intrus. Quels terribles ennemis les attendent encore?... Bravant la mort et cherchant fortune une fois de plus, les héros raffermissent leur poigne sur leurs armes en se demandant si ils verront le soleil se lever un jour...



## Objectifs



Pour gagner les héros doivent s'emparer de l'Oeil de Set et fuir par l'un des puits se trouvant dans les cryptes secondaires avant la fin du tour 10.



Pour gagner l'Overlord doit empêcher les héros de s'emparer de l'Oeil de Set et de fuir par l'un des puits se trouvant dans les cryptes secondaires avant la fin du tour 10.



La partie débute par Le tour des Héros.

Pour 3 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (armure de cuir, épée de conan)
- Pelias (dague et 4 sort(s) : Flétrissement, Guérison de Mitra, Peau d'anguille, Caresse de Bel)
- Valeria (sabre de pirate, dague de parade)

Pour 4 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- KS - Taurus (dague, lames de lancer)

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



### 3 Héros

 L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 2 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

### 4 Héros

 L'Overlord commence avec 11 gemmes en zone d'Énergie disponible et 2 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Renforts : Aucun renfort n'est autorisé durant cette partie (le Réveil de Yajur est une exception).



Une attaque réussie par Satha empoisonne la cible (cf. règles)



Avec les sorts : Réveil de Yajur, Nuée pestilentielle, Halo de Set, Morsure de Set

## Règles spéciales

**Mise en place et début de la partie :** Ce scénario est la suite directe du scénario intitulé "L'Oeil de Set 1". De ce fait, les personnages commencent la partie dans l'état dans lequel ils avaient terminé le précédent, en considérant qu'ils ont repris leur souffle entre-temps et ont donc récupéré une quantité de gemmes en zone d'énergie disponible égale à leur indice de récupération. Il en va de même pour l'overlord. Si, lors du premier scénario, un héros avait été tué, remplacez-le dans la zone de départ avec les autres héros, avec seulement deux gemmes en zone d'énergie disponible (les autres gemmes restent dans la zone de blessures).

**Fuite :** Placez deux puits aléatoirement (faces cachées), l'un avec un accès fermé et l'autre avec un accès ouvert. Le puits ouvert est la seule manière de quitter le plateau de jeu avec l'Oeil de Set. Il plonge en effet dans le cours d'une rivière souterraine qui permet de quitter la Citadelle Ecarlate. Si un Héros quitte le plateau (1 mouvement normal à partir de la zone où se trouve le puits), il ne peut plus revenir dans la partie.

**Salles obscures :** Les salles notées 1 et 2 obéissent à des règles spécifiques. La pièce 1 est inondée, alors que dans la pièce 2 tourbillonne une brume rouge brúnatre, d'origine manifestement magique, au dessus d'un véritable chamier d'ossements. Le premier héros qui pénètre dans l'une ou l'autre de ces pièces s'y trouve aussitôt enfermé, deux lourds battants magiques venant en fermer les accès (aucun sortilège, manipulation ou attaque ne peuvent les ouvrir. Elles ne peuvent être défoncées). Expliquez alors le fonctionnement des salles obscures aux héros. Lors du début du tour de l'overlord, celui-ci place la tuile des tentacules (et 4 tentacules dans la salle 1) ou/et celle du golem d'os (et sa figurine dans la salle 2) au début de la rivière et peut donc commencer à les activer normalement dès ce tour. La tuile fait désormais partie de la rivière et obéit aux règles habituelles. Les portes de la salle s'ouvrent aussitôt une fois un combat terminé et la tuile de l'adversaire vaincu est retirée gratuitement de la rivière. Si aucun héros ne sort vainqueur d'au moins un de ces duels, l'accès à l'Oeil de Set est clos et la partie perdue. Un héros ayant vaincu les tentacules reçoit la carte d'équipement "Cuirasse Asshuri" tandis qu'un héros ayant vaincu le golem d'os reçoit la carte "Claymore d'Akbitana". Les ramasser est une manipulation simple.

**Salle de l'Oeil :** L'Oeil de Set repose au fin fond de la crypte, gardé par le serpent géant de Tsotha-lanthi: Satha. Lorsqu'un héros pénètre pour la première fois dans la salle, la tuile du serpent géant est placée au début de la rivière. Satha pourra être activé normalement au prochain tour de l'overlord et suivra les règles habituelles. Si il est vaincu, il peut donc être retiré de la rivière pour le coût habituel. Désenchanter l'Oeil de Set de son socle est une manipulation simple.

**Morsure empoisonnée :** Une morsure du serpent géant de Tsotha-lanthi, Satha, empoisonne sa cible. Celle-ci perdra un point de saturation par tour pendant 3 tours (à chaque début de tour des héros). Si une caractéristique est réduite à 0 de cette façon, elle ne peut plus être utilisée.

**Portes :** Les portes peuvent être ouvertes en obtenant 3 symboles lors d'une manipulation complexe (crochetage). Elles peuvent également être détruites en obtenant 5 symboles lors d'une attaque. Elles ne peuvent être défoncées. Elles sont ensuite retirées du jeu. Les sbires de l'overlord peuvent franchir et fermer une porte pour un point de mouvement supplémentaire, et peuvent également décider de la laisser ouverte.

**Coffres :** 3 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie et 1 orbe explosif.

*Jhebbal Sag*