



Le petit navire argosséen file à vive allure et son capitaine expérimenté arbore une mine réjouie. Il n'avait pas menti lorsqu'il avait décrit les qualités de son bateau, ainsi que son expérience de marin, aux deux étrangers venus quérir ses services. Lui, qui habituellement convoie quantité d'objets de contrebande, a tout de même été surpris que cette fois-ci, il doive transporter des voyageurs.

De leur côté, appuyés sur le bastingage, Pelias et Taurus font grise mine. Leur récente déconvenue dans le vieux fort leur a montré qu'ils ont fait fausse route en suivant la piste Kushite. Taurus, activant ses contacts dans les bas fond, a alors eu vent d'un grand rassemblement Pictes en l'honneur de Jhebbal Sag, le seigneur des Bêtes. Cela a inquiété Péliás, aussi ont-ils décidé d'aller enquêter sur place afin de voir si cela n'est pas la résurgence d'une plus ancienne divinité.

Discutant tout deux sur la proue de la meilleure manière d'aborder les Pictes avec la verroterie qu'ils ont emportées, ils remarquent alors au loin un navire qui fonce droit sur eux. L'attaque est brutale et le navire de Taurus et Pelias gravement endommagé par les projectiles tirés par les balistes ennemies. Et comme un malheur n'arrive jamais seul, le tumulte du combat a également attiré une créature des profondeurs.

Taurus crie à Péliás :

-Nous coulons, le bateau est perdu, il faut prendre d'assaut celui des pirates !

-Pas sans mon coffret, j'ai mis à profit notre traversée pour mettre au point le puissant sort « Histoire d'Os ». Il ne doit pas couler !

-Par Bel, où ai-je la tête, le coffret de bijoux pour amadouer les Pictes, il me le faut !

-Et mon grimoire sur la pierre noire, il va nous être indispensable !



Objectifs

-  Pour gagner, les Héros doivent tuer Constantius et au moins un Héros doit se trouver sur le bateau de Constantius, avec trois coffrets, avant la fin du Tour 7. Le choix des 3 coffrets parmi les 5 est à la discrétion des héros.
-  A l'issue du Tour 7, les cordes reliant les 2 bateaux se cassent et les bateaux se séparent. Si Constantius est vivant ou qu'il n'y a pas au moins un Héros sur le bateau de Constantius avec 3 coffrets, l'Overlord remporte la partie.



La partie débute par Le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Pelias (bâton de mitra, dague et 3 sort(s) : Téléportation, Flétrissement, Guérison de Mitra) Les pirates gris sont les alliés des héros
- Taurus (épée turanienne, dague de parade)

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



◆ L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Renfort : 4 points de renforts

Attention : Les tentacules ne peuvent apparaître que sur les zones de renforts de l'océan et les pirates sur la zone du bateau.



Règles spéciales

Coffrets : 5 coffrets (jetons coffres) sont placés comme indiqué sur le plan.

Les coffrets ont un encombrement de 2. Ils peuvent être ramassés au prix d'une manipulation simple. S'ils sont dans une zone d'eau, ils ne coulent pas.

Saut : un personnage ayant la compétence Saut peut franchir les zones marquées sur le plan par 1. Si un héros échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut.

un personnage dans une zone adjacente à une des zones de mer situées en contre-bas des bateaux peut se jeter à l'eau sans pénalité de mouvement. Si ce personnage ne dispose pas de la compétence Natation, il meurt immédiatement.

Tentacules : Un tentacule peut détruire une zone du bateau des Héros si 4 symboles sont obtenus lors de l'attaque (le bateau de Constantius est plus robuste). Une zone détruite est immédiatement submergée (on y pose un pion "Eau"). La zone est alors inaccessible mais peut être traversée par un saut de difficulté 1. une figurine échouant son saut subit 1 de blessure et reste sur la zone submergée (elle ne se noie pas). Tous les tentacules ont 1 point de mouvement.

Remonter sur les bateaux : Un personnage dans une zone d'eau marquée 3 peut remonter sur le bateau de l'overlord pour un surcoût de 3 point de mouvement.

Un personnage situé dans un zone submergée du bateau des Héros peut y remonter pour un surcoût de 1 point de mouvement.

Kravash Azok