# 3-1 La menace profonde

*Le Maître de la guilde des voleurs d'Asgalun a eu vent d'un navire chargé de trésors volés dans un temple de l'île de Siptah. C'est une bonne occasion pour les deux prétendants au titre de Roi des voleurs de faire leur preuve.*

*Shevatas et Taurus ont embarqué sur l'Anguille D'Asgalun avec un petit équipage de pirates pour piller le Téméraire qui longe les côtes vers Argos.*
*Après deux jours de traque, ils arrivent enfin à rattrapper le Téméraire.*

*Shevatas et Taurus harranguent leurs hommes une dernière fois avant de lancer l'abordage quand les eaux autours des navires se mettent à bouilloner ....*

## Objectifs

Pour gagner les héros doivent ramener au moins 5 coffres avant la fin du tour 9.
0-1-2 coffres victoire de l'OL
3-4 coffres égalité
5-6 coffres victoire des héros

Pour gagner l'Overlord doit empêcher les joueurs de transporter plus de 4 coffres sur leur navire avant la fin du tour 9

La partie débute par Le tour des Héros

Nous vous suggerons d'utiliser :

* Taurus (Sabre de pirate, Hache)
* Shevatas (Dague de parade, Lames de lancer)

Tous les Héros commencent avec 5 gemme(s) en zone de fatigue..

L'overlord commence avec 3 gemmes en zone d'énergie disponible et 5 en zone de fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour..

## Evénements

La bête venue des profondeurs : :

Dans cette partie, chaque évènement renfort activé permet de faire entrer deux tentacules supplémentaires en jeu, que l'overlord est libre de placer sur n'importe quelle zone de mer entourant les navires. Aucun autre renfort n'est autorisé.
Placez la tuile tentacule à la fin de la rivière

Commence avec 6 points de vie

## Règles spéciales

Coffres : Les coffres présents à bord du vaisseau enemi constituent l' objectif de ce scénario. Les héros ont jusqu'à la fin du tour 9 pour transborder autant de coffres que possible sur La Tigresse. Les coffres peuvent être transportés en sautant par dessus bord d'un bateau à l'autre, mais pas envoyés d'un bateau à l'autre. Chaque coffre a un encombrement de 3. Ramasser un coffre est une manipulation simple, le laisser tomber une fois parvenu sur le pont de La Tigresse ne requiert pas de dépense de gemme.
les coffres contiennent tous une part de butin + un équipement, Ils s'ouvrent avec une manipulation complexe de difficulté 2. (2 potion de vie, une armure de cuir, 1 coffre vide, un javelot, arc bossonien)

Un homme à la mer :

Dans ce scénario, les héros seront fréquemment menacés de tomber à l' eau. Les attaques des tentacules peuvent en effet les emporter par dessus bord du fait de la compétence "constriction" et un échec lors d'un saut pour atteindre le pont de l'autre navire peut avoir des conséquences similaires. Les gardes bossoniens et les archers bossoniens sont aussitôt éliminés, comme tout héros ne possédant pas la compétence "nage" ou ayant un encombrement trop important pour avoir conservé cette compétence.
Un héros ayant la compétence "nage" reste dans l'eau et peut se déplacer d'une zone de mer à une autre, en respectant les règles normales de déplacement. Il peut remonter sur une zone de bateau adjacente si il possède la compétence "escalade" en dépensant deux points de mouvement. Sinon, il reste en mer à la merci des tentacules et ne pourra être remonté que par un autre héros lui envoyant un cordage et obtenant deux symbôles lors d'une manipulation complexe depuis une zone de bateau adjacente à celle du héros tombé à l'eau.

Zones de mer et déplacement : Les zones de mer suivent les règles de blocage normales. Ainsi, un tentacule peut tout à fait induire un phénomène de gêne.

Tentacules : Les tentacules représentent la remontée progressive de la bête des profondeurs. Les tentacules peuvent attaquer toutes les cases adjacentes des navires. Qui plus est, lorsqu' aucun héros ou pirate n'est présent sur une zone adjacente à un tentacule activé, celui-ci attaque une unité de L'OL si ils sont présents sur une zone adjacente.

pirate de la tigresse : Chaque Héros bénéficient, pour ce scénario de la compétences commandement. Les pirates sont considérés comme des Alliés. Un Pirate peut ramasser un coffre si un héros dépense 1 gemmes. un pirate ne peut porter qu'un coffre à la fois. Si un pirate tombe à la mer avec un coffre, le coffre est perdu
Ils s'activent tous gratuitement à chaque tour des héros. 1 deplacement + 1 attaque

Pad