

Héraclès, croyant à une trahison d'Hippolyte rentre alors dans une rage destructrice ne reconnaissant plus ses amis de ses ennemis.



Objectifs:

Dans ce scénario, les héros cherchent à faire couler le moins de sang possible, car chaque mort est une tragédie. Dès qu'Héraclès arrive sur le navire avec la ceinture on compte les points de tragédie (PT) de la façon suivante :

- Mort d'une amazone : 1PT
- Mort de Penthésilée : 3PT
- Mort d'Autolykos : 3PT
- Mort de Thésée : 5PT
- Mort d'Hippolyte : 5PT
- Thésée (vivant) et Antiope tous les deux sur le navire : - 5PT



Les héros gagnent si avant la fin du tour 6, Héraclès et la ceinture d'Hippolyte se trouve dans le bateau et que le total des points de tragédie est inférieur à 10PT.



L'Overlord (Héra) gagne si l'une des conditions suivantes est remplie :

- le total de points de tragédie est égal ou supérieur à 10PT,
- Héraclès est mort,
- Héraclès et la Ceinture d'Hippolyte ne sont pas dans le navire à la fin du tour 6.



La partie débute par le tour d'Héra (l'Overlord).

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Héraclès (peau du lion de Némée et massue),
- Autolykos (sabre, kopis et armure de cuir),
- Thésée (xiphos, javelot et armure de cuir),

 Tous les Héros débutent avec 7 gemmes en zone de Fatigue et le reste de leur gemmes dans leur zone d'Énergie disponible.



 Héra (l'Overlord) commence avec 6 gemmes en zone d'Énergie disponible et 7 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Renforts: 4 points 

Colère d'Héraclès: Héra (l'Overlord) prend le contrôle d'Héraclès pour un tour. L'Overlord joue Héraclès comme l'une de ses propres figurines.

L'Overlord peut lui faire attaquer n'importe quel personnage (héros ou autre). Héraclès dispose alors d'un mouvement de 2, d'une attaque  et de .

Le joueur qui joue Héraclès pourra à nouveau le jouer dans son propre tour.



Hippolyte: Dès qu'Hippolyte est attaquée (même si l'attaque ne fait aucun dommage) ou qu'un héros tente de lui voler sa ceinture, l'Overlord l'active et rajoute sa carte à la fin de la river du livre de Skélos. Hippolyte commence avec 5 PV.



5



4



Règles spéciales

- * Forêts : entrer dans une zone forêt coûte 1 point de mouvement supplémentaire et bloque les lignes de vues. Ce sont des terrains difficiles.
- * Rochers : une zone rochers bloque les lignes de vues. Il est possible d'escalader les rochers pour 1 point de mouvement supplémentaire si le personnage a la compétence escalade. Un personnage sur un rocher gagne un dé jaune supplémentaire sur ses attaques à distance.
- * Falaises : entrer dans une zone falaise coûte 1 point de mouvement supplémentaire.
- * Le navire d'Héraclès: Pour monter ou descendre de la case navire, les héros doivent réussir un jet de saut de difficulté 1 avec un dé orange et pour un coût supplémentaire d'un point de mouvement pour le saut. Si le jet est raté, le héros reste dans la case de départ.
- * Carte : Aucun personnage ne peut quitter la carte de toute la partie.
- * Hippolyte : Hippolyte reste immobile et inactive jusqu'à ce qu'un héros (les autres personnages ne peuvent l'attaquer) l'attaque ou la vole. Elle porte sur elle, la ceinture jusqu'à ce qu'un héros réussisse un jet de manipulation de difficulté 4 ou qu'Hippolyte soit morte (jet de manipulation simple). Tant qu'elle est inactive, Hippolyte ne compte pas pour le phénomène de gêne.
- * Antiope : Une fois arrivée à 0 PV, Antiope tombe inconsciente et peut être transportée par un héros pour 5 niveau d'encombrement.