



Ce scénario fait suite au scénario Le temple perdu de Zath (III) Partie 1 à la fin duquel les joueurs laissent tout en place sur le plateau. La partie reprend au tour ou la première partie s'est arrêtée, ajoutez simplement les deux zones de renfort au plateau. Le monstre est enfin vaincu! Mais Skulthus se retourne perfidement contre nos héros, ils devront en finir rapidement s'ils espèrent arriver vivant à leur destination.



Objectifs



Tuer Skulthus.



Tuer les héros.



La partie débute par le tour des Héros.

Pour 4 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

-
-
-
-

Pour 5 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

-

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



4 Héros

 L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

5 Héros

 L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Renfort : 4 points de renfort.



Avec les sorts : Halo de Set, Possession de Set, Retour des braves, Nuage mortel Skulthus commence la partie avec son Halo de Set activé.

Règles spéciales

Trahison! : Skulthus, les squelettes et les momies passent sous le contrôle de l'Overlord.
Si Skulthus est mort lors de la partie suivante il commence avec 4 points de vie au lieu de 6.

Équipement de départ : les héros commencent avec l'équipement qu'ils possédaient à la fin du scénario précédent.
Cet équipement peut être redistribué entre les héros avant le début de la partie.

A vos ordres! : S'il reste encore des pirates, la règle suivante s'applique encore.

Une fois par tour et par tuile un personnage peut dépenser une gemme pour activer toutes les figurines correspondant à la tuile.

Saut : pour ce scénario les squelettes et les momies gagnent la compétence saut.

Si un héros échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. Si un sbire ou un allié échoue, il tombe à l'eau et meurt d'avoir par les requins. La difficulté des sauts entre chaque bateau est de 1.

Baliste : Chaque zone avec une baliste peut effectuer un tir par tour par l'Overlord ou les héros en fonction de qui est en nombre supérieur sur la case.

En cas de match nul, personne ne tire.

Un tir coûte une  de manipulation simple au héros qui l'active ou dans le cas d'un allié il sacrifie son action de combat.

L'Overlord dépense une gemme.

Une baliste ne peut prendre pour cible qu'un ennemi se trouvant dans une zone de son côté du bateau. (Les balistes du bas tirent vers le bas, les balistes du haut tirent vers le haut). Il n'y a pas de limite de distance et toutes les zones sont atteignables.

La baliste inflige  (relançable) de dégâts à sa cible.