



Zaporavo se demande quelle bande de marins d'eau douce peut bien être aux commandes de ce navire. Le gréement est en mauvais état et il semble plus dériver que naviguer. Si le capitaine pirate a pu apercevoir le nom, Demeter, il n'y a cependant aucun pavillon. Il y a quelque chose de sinistre qui se dégage du navire, une aura mystérieuse et inquiétante. Que fait-il si loin des routes maritimes ? Pourquoi les rares membres d'équipage aperçus ne semblent pas réagir à leur approche ? Qu'elle est cet étrange femme semblable à spectre qu'il vient d'apercevoir par l'une des fenêtres de poupe ? Ces signaux l'auraient d'ordinaire incités à davantage de prudence mais, inexplicablement, Zaporavo ressent le besoin impérieux de prendre d'assaut ce navire. Après une série de revers, une victoire rapide sera bonne pour le moral des hommes se dit-il. Zaporavo confirme l'abordage à son quartier maître qui s'empresse de donner ses ordres à l'équipage pour les préparer au combat.

Les grognements de la bête tire Akivasha de sa rêverie. Elle repousse le cadavre exsangue qui encombre sa couche pour rejoindre le puissant tigre se tenant prêt de la fenêtre de la cabine. Dans le sillage du Demeter se profile un navire de pirates. Elle distingue avec une acuité surnaturelle l'homme qui se tient fièrement à sa proue. Un chef, un navigateur aguerrri, tout ce qu'elle recherche. Ses appétits incontrôlables ont considérablement réduit son équipage à quelques hommes. Un renouvellement du troupeau avec des marins capable de la mener à bon port serait plus que bienvenu. Dans une langue oubliée de tous, ses lèvres forment silencieusement le mot "Approche" à destination du capitaine pirate puis elle tourne les talons en direction de la porte donnant sur le pont principal.

"- Allons accueillir nos invités." Pour toute réponse, le puissant animal lui emboîte silencieusement le pas en passant une langue rapeuse sur ses crocs démesurés.



Objectifs



L'influence qu'Akivasha exerce sur tout le monde est manifeste, si elle venait à disparaître ses suivants n'opposeraient plus qu'une résistance symbolique.
La partie s'arrête sur une victoire des héros lorsqu'ils arrivent à éliminer définitivement Akivasha.



Akivasha a besoin d'un véritable capitaine maîtrisant la navigation maritime et capable de l'emmener dans un port riche et peuplé à partir duquel elle commencera sa conquête du monde.
La partie s'arrête sur une victoire de l'Overlord lorsqu'il arrive à prendre le contrôle de Zaporavo



La partie débute par le tour des Héros.

Pour 3 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Zaporavo (Epée, Cotte de mailles) Ajoutez à la fiche de Zaporavo une tuile d'Archers et une tuile de Pirates
"Intouchables"
- Taurus (Sabre de pirate, Lames de lancer, Potion de vie)
- Olgerd Vladislav (Hallebarde, Plastron Zingaréen)

Pour 4 Héros nous vous suggérons d'utiliser :

- Amboola (Masse Tribale, Bouclier tribal)

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



3 Héros

 L'Overlord commence avec 9 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

4 Héros

 L'Overlord commence avec 11 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Forme brumeuse : Jusqu'à la fin du tour de l'Overlord, la valeur de Mouvement d'Akivasha passe à 4 et elle gagne les compétences Insaisissable et Vol mais ne peut faire d'attaque. Elle ne peut terminer son déplacement dans une zone de mer.

Animalisme : Activez gratuitement le Tigre à Dents de Sabre, quelque soit la position de sa tuile sur la rivière. L'activation du Tigre compte dans le nombre maximal de tuiles que l'Overlord peut activer durant son tour.

Lors de l'activation de cet événement, l'Overlord peut payer jusqu'à 3  supplémentaire pour que le Tigre regagne autant de points de vie.

Force d'âme : Il s'agit du seul événement jouable si Akivasha se trouve actuellement à zéro points de vie. Akivasha regagne 4 points de vie. Son total de points de vie ne peut dépasser 10.

Lors de l'activation de cet événement, l'Overlord peut nettoyer gratuitement la rivière d'une tuile.

Voie du Sang : Jusqu'au début du prochain tour de l'Overlord, les sorts d'Akivasha voient leur coût réduit de 1. Le coût minimum d'un sort est de 1.



10



8



Avec les sorts : Retour des braves, Rage d'Ymir, Halo de Set, Contrôle mental

Règles spéciales

Équipage du Vandale : Au début de chaque tour des héros, l'équivalent de 2 points de renforts apparaissent en zone de renfort . Ces figurines doivent correspondre aux tuiles liées à Zaporavo. Il ne peut y avoir plus de 4 figurines liées à une même tuile en jeu.

Domination : A la place de son attaque, Akivasha peut tenter d'assujettir Zaporavo si elle se trouve dans la même zone que lui. Pour ce faire, l'Overlord lance autant de que de gemmes dans la zone de blessure de Zaporavo. L'Overlord pourra relancer gratuitement autant de dés que de gemmes dans la zone de fatigue de Zaporavo. Ce sont les seules relances possible pour ce jet.

Si l'Overlord obtient 10 succès ou plus, Akivasha prend le contrôle de Zaporavo.

Soif de sang : Au début du tour de l'Overlord, il décide s'il souhaite activer une tuile éventuellement ou non. Si c'est le cas, il doit l'activer en premier. Il ne peut y avoir qu'une seule tuile éventuellement activée lors d'un même tour de l'Overlord. En contre partie, elle ne comptera pas dans le nombre maximum de tuile que l'Overlord peut activer durant son tour.

A chaque fois qu'un héros ou un personnage de l'Overlord autre qu'Aktivasha subit une ou plusieurs blessures dans la zone où elle trouve, vous pouvez prendre une disponible en zone de fatigue et la placer sur l'une des tuiles éventuellement.

Réduisez le coût d'activation d'une tuile éventuellement du nombre de présents sur la tuile.

Après avoir activé une tuile éventuellement, retournez toutes les qui s'y trouvent dans la zone de fatigue.

Torpéur & Fronçose : La première fois que les points de vie d'Aktivasha tombent à zéro, retirez du jeu l'une de ses tuiles d'activation et placez l'autre face retournée en dernière position de la rivière. Sa figurine reste sur sa zone mais elle ne compte plus dans la détermination du prochain tour de Zaporavo.

Quand Aktivasha regagne des points de vie grâce à Force d'Armée, retournez sa tuile face visible. Elle peut de nouveau agir et être activée normalement. Elle perd la compétence Lanceur de Sort mais en contrepartie ses attaques se font avec des dés rouges à la place de ses dés orange. Le dé relance le reste.

La seconde fois que les points de vie d'Aktivasha tombent à zéro, elle est définitivement morte.

Saut : Si un héros ou le Tigre choue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut.

Si un pirate ou un picte choue, il tombe à l'eau et meurt par les requins. La difficulté de chaque saut est indiquée sur le plan

Coffres : Ouvrir un coffre du Vandale est une manipulation complexe de difficulté 1. Ouvrir un coffre du Demeter est une manipulation complexe de difficulté 3.

Contenu: 1 orbe explosive, 1 potion de vie, 1 épée turanienne, 1 arc et 1 arc bossonien